PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VII. ÉVFOLYAM 10. SZÁM
2003 OKTÓBER

728,- FT

576 KONZOL



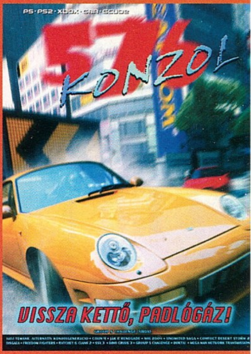
AKI BÚJT, AKI NEM: JÖVÜNK!

DUNGEONS & DRAGONS HEROES (XBOX)

HAVI TÉMÁNK: ALTERNATÍV KONZOLGENERÁCIÓ • COLIN 4 • JAK II RENEGADE • NHL 2004 • UNLIMITED SAGA • CONFLICT DESERT STORM
DISGAEA • FREEDOM FIGHTERS • RATCHET & CLANK 2 • SSX 3 • DINO CRISIS 3 • GROUP S CHALLENGE • BOKTAI • MEGA MAN NETWORK TRANSMISSION


FIFA

TARTALOM



Ha a Group S Challenge egy kicsit jobban sikerült volna, talán ez lett volna címlapon...



Ő is gyönyörű, de vol olyan a szerkesztőségben, akinek túl sok volt a piros-fehér-kék...

AKTuális 65

SzEGAsztok! Kezdem azzal, amit a végén akartam belekiabálni a nagy magyar konzolvalóságba: **KÖSZÖNJÜK!**
Körülbelül ezer embernek szeretnék köszönetet mondani az egész 576 Konzol gárda nevében. Annak az ezer embernek, játékosnak – és remélem nem megyek túl messzire azzal, ha mostantól egyben *havernak* is nevezem őket – szeretnék köszönetet mondani, akik eddig valamilyen oknál fogva nem olvasták a Konzolt, most viszont július-augusztusban megvették nyári összevont számunkat. Ennyivel javult ugyanis az eladási statisztikánk, ami igencsak nagy büszkeséggel töltött el minket. *Valamit* úgy látszik jól csinálunk... ;) Természetesen a többiek, állandó olvasóink/vásárlóink/ismerőseink/haverjaink/barátaink is kapnak egy virtuális pacsit – azért, mert továbbra is mellettünk tették le a voksukat...
Azt ugye eddig is tudtuk, hogy az október „játékügyileg" elég erős hónap. Imádjuk! :) Minden évben ez van; indul a karácsonyi játékdömping, én meg verem a fejem a falba. Mert jön egy játék, amit hétfőn betervezek két oldalra, aztán szerdán le kell venni egyre – mert jön még valami izgalmas cím –, pénteken viszont ki kell dobni mindkettőt, mert addigra befut egy olyan game, aminek a tesztelését vétek lenne elhalasztani. És ez így megy három héten keresztül. Szegény kolléganőm, jobb kezem, tördelőm, Renáta már forgatja a szemeit, amikor odagurulok mellé a székemmel és óvatosan a fülébe zümmögöm: „Khmmm...ehhh...lenne egy kis *változtatás*...". Olyankor tudja, hogy vagy azt a címlapot kell tök nulláról újracsinálni, amit előző este reggel 8-tól este 11-ig masszíroztunk, vagy azt a verejtékes munkával készült három oldalt kell kidobni, amiért két nappal ezelőtt dicsértem meg, hogy milyen mutatós lett... :) Persze a dolog ilyenkor, október magasságában még tovább szokott keményedni. A Jak II mellé mondjuk bejön a Ratchet 2, a Freedom mellé a Conflict 2, egy Unlimited ide, egy Disgaea oda – mindegyik olyan cím, ami igényli a 2 oldalt; hopp, egy Colin 4, az utolsó percben egy SSX3...és már majdnem tele is a magazin, ráadásul Xbox-ra és GC-re még nem is raktunk be semmit. Gyorsan összejön 3 komoly X-es cím is: oké, a Dobozos tábor is ki lesz elégítve, benntartott nagylevegő kifúj... Gamecube? Nintendo felhív, újdonságokért kuncsorgás – semmi PAL-os cím. Cheap barátom felhív, újdonságokért kuncsorgás – oké, van F-Zero és MegaMan. Nem sok, de legalább a GC-s tábornak is jut 4 oldal... Na, ha esetleg eddig nem lett volna tiszta: valahogy ilyen „kaotikusan" áll össze egy 576 Konzol...

Mielőtt elköszönnék, ti meg beletemetkeznétek az olvasásba, még fel kell hívnom a figyelmeteket egy – remélhetőleg általatok is annak tartott – szuper kis újdonságra: egy új rovatra! A 16-17. oldalon találjátok, címe **ELŐÉTEL**. Sokan, sokszor kértétek, hogy hozzuk vissza az ősidőkben száműzött „előzetes" rovatunkat. Azt mondtam, nincs értelme. Egyszerűen nincs értelme egy játéknál háromszor leírni (Hírek, Előzetes, Teszt), hogy ki a főszereplője és hány pálya lesz benne. Tudom, tudom – vannak újságok, akik egyszerűen (a szó szoros, negatív értelmében véve az „egyszerű" minősítést! :) megoldják ezt a kérdést: felmennek a netre és szépen lefordítják az amerikai és japán gamer magazinok szuperfriss bemutatóit. Anélkül, hogy egy durva másodpercet is játszottak volna a cuccal; anélkül, hogy birtokukban lenne bármiféle működő verzió. Ezt mi nem akartuk. Ez átverés, hazugság! Viszont mi, köszönhetően csodálatos kiadói kapcsolatainknak, tonnaszám kapjuk nap mint nap a különböző japán-amerikai-európai alfa-béta-gamma verziókat. Összedugtuk a fejünket Grath fiammal és kitaláltuk a tutiságot: nem azt fogjuk elmondani nektek, ki szerezte a 4 hónap múlva megjelenő játék zenéjét, és azt sem, melyik királyságban kalandozik a főhős (csupa fontos információ :). Azt meséljük el, mit tapasztaltunk az előzetes verzió kipróbálásakor. Lefagyott? Kiakadt? Irányíthatatlan? A főszereplő átment a falon? Undorító a textúra? Szemét a kamera? Akad az akció? Csak a játékélményeinket! Semmi mást. Mert titeket is csak ez érdekel...
Na, *most* lehet olvasni! :)

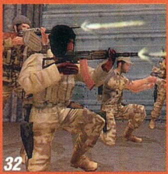
Martin



18 Colin McRae Rally 04



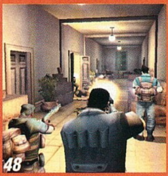
24 Jak II



32 Conflict: Desert Storm II



36 Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds



48 Freedom Fighters



50 Ratchet & Clank 2



52 SSX 3



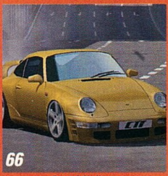
56 Voodoo Vince



58 D&D Heroes



60 Dino Crisis 3



66 Group S Challenge



68 F-Zero GX

ISSN 1417-9296

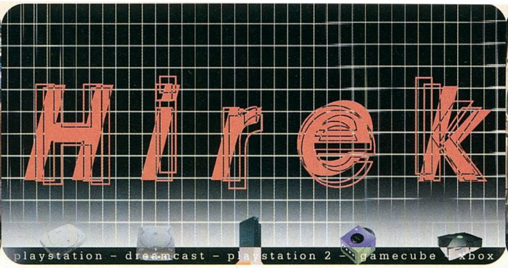
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-25-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Dungeons & Dragons Heroes (Xbox)







TOKYO GAME SHOW 2003

Az idei kiállítási szezon záróakkordjaként rendezték meg Tokióban, szeptember utolsó hetében a **Tokyo Game Show 2003**-at. Lehetne vitatkozni azon, hogy a három nagy játékshow közül melyik bír nagyobb jelentőséggel: az újdonságokra koncentráló, hatalmas mennyiségű játékot felvonultató E3, az európai piacot megcélzó ECTS, vagy a japán/távol-keleti régió színes kavalkádját bemutató TGS. A válasz – sajnos – lassan egyértelmű: az amerikai Electronic Entertainment Expo a játékipar igazi seregszemléje, az ECTS másodrangú, a TGS pedig – nos, maradjunk annyiban, hogy a TGS sem a régi már, de azért még tartja magát. Jól mutatja ezt az idei rendezvény is: a szervezők büszkén jelentették be, hogy a tavalyihoz képest növekedett a látogatottság, közel 150 ezren voltak kíváncsiak a showra, majd háromszor annyian, mint az E3-ra. A számok ravasz dolgok, a másfélszázezer látogató tényleg szép teljesítmény, de nem felejtsük el, hogy a TGS nem kereskedelmi kiállítás – a kétezer forintnak megfelelő yenért vesztegetett belépőjegy semmiség a japán pénztárcákhoz mérve (még magyar viszonylatban sem sok), ergo az nézte meg magának az idei tokiói játékünnepet, *aki csak akarta...*

Ahogy az ECTS-en sem halmoztak el bennünket új bejelentésekkel vagy izgalmas újdonságokkal a kiadók, úgy a TGS kapcsán sem nagyon tudunk gyomorfalszaggató szenzációkról beszámolni. Jellemző, hogy a TGS hétvégéje viszonylag csendben telt, a netes szaksajtó az egy nappal a kiállítás kezdete előtt (!) bemutatott **Final Fantasy VII: Advent Children** filmmel (erről még lesz szó később) volt elfoglalva, vagy még mindig a **Phantom** körül kialakult vaskos botrány hullámaiban lubickolt. Nem feltétlenül tartozik a TGS-hez a téma, de most mi is megragadjuk gyorsan az alkalmat, hogy képbe hozzuk olvasóinkat, aztán vissza is térünk a hírrovat választott témájához.

Lássuk a medvét: az augusztusi „online bemutatót" követően újabb, rendkívül érdekes állomásához érkezett a már amúgy is kacskaringós ***Phantom-sztori***. A *HardOCP* (mérvadó online hardvermagazin) munkatársai megunták az *Infinium Labs* PC alapú konzolját (a pontos specifikációt az előző havi hírrovatban találjátok) körüllengő titokzatosságot, és a körmére néztek a cég tulajdonosi szerkezetének. A kutakodás eredményeképp kiderült, hogy a vállalkozás mögött gyakorlatilag egyetlen ember, név szerint Timothy M. Roberts áll. Roberts úr szakmai múltja finoman szólva is kétes: eddig hat cégnél töltött be vezető poziciót, ezek (egy kivételével) mind csődbe mentek – a Broadband Investment Group Corporation (BIG) két év alatt élte fel a befektetők által összedobott 15 millió dolláros tőkéjét anélkül, hogy bármi kézzel foghatót produkált volna; az Intira Corporation 153 millió dolláros veszteséget hozott össze (szintén két év alatt), míg Roberts egyetlen, ma is létező cége (a Sawis) jelenleg éppen vegetál, 1.32 dolláros részvényenkénti árfolyamon küzdve NASDAQ-ról való eltávolítása [NASDAQ – amerikai technológiai tőzsde, az egy dollár alá eső részvényeket záros határidőn belül törlik a listáról – a hírszerk.] ellen. További érdekességek: az Infinium Labs főhadiszállása jelenleg egy floridai postafiókkal egyenlő(!), a cég állítólagos új irodahelysége fizikailag létezik ugyan egy irodaház nyolcadik emeletén, de teljesen elhagyatott, senki nem használja, az IL-nek a jelek szerint nincsenek alkalmazottai. Roberts mindezek ellenére igen tisztességes summát (több mint 25 millió dollárt) szedett már össze különböző befektetőktől – a konzolból eddig csak renderelt képeket láttunk, a prototípus bemutatóját már többször is elhalasztották. Jelenleg itt áll az ügy – a következtetéseket mindenki vonja le maga, mi a magunk részéről nagy korsó jófajta sereket teszünk arra, hogy a korábban beharangozott novemberi élő bemutatóból sem lesz semmi, és Roberts úr előbb-utóbb egy igen hideg és barátságtalan, kellemetlenül zárt műintézmény falai között végzi. Ennyit a hónap (év?) botrányáról, térjünk is gyorsan vissza a jóval kellemesebb TGS-hez.

Az kiállítást *Satoru Iwata*, a Nintendo elnöke nyitotta meg – ez már csak azért is érdekes volt, mert a Nintendo idén nem képviseltette magát a TGS-en (és a nyári Spaceworld is elmaradt – ismét). Iwata-san újra kedvenc témáját vette elő („a manapság készülő játékok túl bonyolultak"), aztán két újdonságot is bejelentett: az egyik a GBA-hoz szánt vezeték nélküli adapter volt (az N meghallotta az idők szavát – nehogy már az N-Gage tudjon olyasmit, amit a GBA nem), ez a jövő év elején debütál a **Pokémon Fire Red** és **Pokémon Leaf Green** játékokkal párhuzamosan; a másik pedig egy új konzol – senki nem kezdjen ugrálni örömében, egyelőre nem a Gamecube 2-ről van szó, csak a **iQue**-ról. A szerkentyű nagyjából az N64 technikai szintjén mozog (SNES és N64 játékok átiratait futtatja – egy megnövelt méretű kontroller az egész), és egy speciális, flashmemória-kártyás adathordozót használ: a felhasználók ide tölthetik majd le a játékokat a szoftverboltokban, programonként nagyjából 6 dollárért – a Nintendo ezzel a terjesztési metódussal kívánja elejét venni, hogy a Kínában dúló nagymértékű kalózkodás idejekorán két vállra fektesse a gépet. A 60 dolláros áron kínált masinához a Nintendo nagy reményeket fűz, meggyőződésük szerint a kínai játékpiac hamarosan túlnövi az európai/amerikai régiókat.

Ezzel hivatalosan is kezdetét vette a 2003-as Tokyo Game Show. A játékkínálattal nem volt gond, a kiadók/fejlesztők RENGETEG címet hoztak ki magukkal – mi most elsősorban az újdonságokra próbálunk koncentrálni. Nagy általánosságban elmondható egyébként, hogy a Playstation 2 uralta a TGS-t: a bemutatott játékok 70 százaléka ezen a platformon futott, a maradékon osztozott a Nintendo és a Microsoft.

Kezdjük mindenki kedvencével, a **Square-Enix**-szel, és a show egyik legizgalmasabb bejelentésével, a **Final Fantasy VII Advent Children**nel. Nem, nem a régóta pletykált FFVII folytatásról van szó: az Advent Children renderelt film, olyasmi, minta a rosszemlékű *Final Fantasy: A harc szelleme* volt, csak most tisztességesen megvalósítva, és butuska futurisztikus szcenárió helyett az FFVII-univerzum-



ba ágyazva. A film (Square-ék jobban szeretik „visual content"-nek, azaz vizuális tartalomnak nevezni) kb. hatvan perces, története két évvel az eredeti FFVII után játszódik. Sepiroth ismét szerepel – a sztoriról ennyit tudni, a TGS-en bemutatott filmrészletből (Cloud motoron, az-



tán egy romos templomban összecsap Sepiroth-val) sem derült ki sokkal több – a videó egyébként döbbenetes, tessék szépen letölteni az 576 Online-ról, tátva marad a szátok, azt garantálom! Az Advent Children mögött patinás alkotógárda áll: a direktori székben Tetsuya Nomura ül (őt segéd-rendezőként Takeshi Nozue segíti), a zenét a Final Fantasy veterán Nobuo Uematsu szerzi; a művészeti tervezésért Yusuke Naora, a karakterek megalkotásáért pedig Takayuki Taketani felel. A filmben nagyjából húsz szereplő tűnik majd fel, javarészük ismerős lesz az FFVII-ből, de találkozhatunk új karakterekkel is. A Square ismét megerősítette, hogy belátható időn belül nem tervezik sem az FFVII újragondolásának, sem folytatásának elkészítését. A film jelenleg 10 százalékban van készen, a japán bemutatót 2004 nyarán szeretnék megtartani, a dolgok jelenlegi állása szerint mozipremier nem lesz, kizárólag DVD-n jön ki a cucc.

A Kingdom Hearts vaskos siker volt a világ minden részén, a folytatás kötelező, a Square-től rögtön kettőt kapunk belőle. A **Kingdom Hearts 2** az igazi második rész: a történet direkt folytatása az első epizód után egy évvel játszódik. Sora a Twilight Townban találja ma-



gát, ahol hamarosan összeakad egy hozzá nagyon hasonló, fehér inges fiúval (a srácnál szintén keyblade van), és egy titokzatos, fekete csuklyás idegennel. A bemutatott képek alapján a Square-nél sokat szöszöltek a grafika továbbfejlesztésével – a második epizód egy kategóriával jobban néz ki, mint az (egyáltalán nem csúnya) első rész. Megjelenés 2004-ben,



kizárólag Playstation 2-re. A GBA-t becélzó **Kingdom Hearts: Chain of Memories**-ról még kevesebbet tudni. Ez nem Square belső fejlesztés, hanem a Konamihoz közel álló Jupiter hegeszti – ők csinálták például a *Disney*





All-Star Sports: Motocross-t. A handheld KH-verzió állítólag korrekt filmbetétekkel fog kedveskedni a vásárlóknak, és egy 3D térképen navigálhatjuk majd csipet csapatunkat. Megjelenés: 2004-ben. A mindenki által várt (inkább *remélt*) **Final Fantasy XII** bemutatóra nem került sor, a játék hivatalos felfedése (akkor állítólag részletes karakterismertetőt és sok-sok képet kapunk) 2003 november 19-én lesz esedékes. Az FFXII-nél jóval többet tudunk mondani a frissen bejelentett **Ambrosia Odyssey**-ről. Az AO a Square második online játszható



RPG-je lesz, a középkori Európára hajazó környezettel, és random generált dungeonökkel/városokkal. A bétateszt 2004 elején kezdődik – megjelenés valószínűleg jövőre. Jó hír a megfelelő sebességű netkapcsolattal nem rendelkezőknek: az Ambrosia Odyessy offline játékmóduszt is tartalmazni fog. Még mindig RPG, de most szigorúan offline formában: a **Full Metal Alchemist** egy Japánban rendkívül népszerű manga alapján készül A sztori



középpontjában két testvér, Edward ás Alfred állnak. A testvérpár kémiai varázslattal próbálja meggyógyítani beteg édesanyjukat – a szertartás azonban balul sül el, Alfred elveszti a testét, bátyja pedig feláldozza az egyik karját,








hogy testvérének lelkét egy páncél belsejébe tudja zárni – így mentve meg őt. A két fiú elindul, hogy megkeressék a mágikus erejű Hakim Köveket, melyek segítségével (reményeik szerint) Alfred visszanyeri a testét, édesanyjuk pedig meggyógyul majd. A Full Metal Alchemist baromi jól néz ki, nagyon csinos cel-shaded grafikát vonultat fel – a japán debütre 2003 telén lehet számítani, Playstation 2-re. (A Square Enix standon látható volt még egy nagyon klassz, **Junk Metal** kódnevű online óriásrobotos játék is – sajna egyelőre csak pécére hozzák ki, így most át is ugorjuk...)

A **Sega** standján is volt látnivaló bőven. A *Sega Ages* sorozat remake-áradata mellett (kilenc darab címet számoltunk össze, köztük olyan klasszikusokat, mint a Virtua Racing vagy a Last Bronx) akadt néhány nagyon finom újdonság is. A Sega igen jó kapcsolatokat ápol a Tezuka Productionsel – ez a cég felel Japánban Osamu Tezuka hagyatékának ápolásáért (aki nem halott volna még az úrról: ő az anime apukája, a negyvenes évek végén Tezuka-san keze alatt született meg a műfaj). A Sega természetesen a klasszikus animék játékfeldolgozásában érdekelt, így rögtön két ilyen produktumot is bemutattak a TGS-en. Az **Astro Boy: Tetsu Want Atom** Playstation 2-re és GBA-ra jön (idén decemberben), és a világ első igazi anime-szériája alapján készül – a játékban (akárcsak a sorozatban) egy modernizált Pinochio-történetet követhetünk végig, melyben egy idősödő tudós robotgyermeket alkot magának





az elvesztett saját fia helyett. Mindkét játékot a *Treasure* (Ikaruga) fejleszti – a látottak alapján jófajta akció-platformernek tűnt a dolog, rengeteg speciális mozdulattal, és cuki szereplőkkel. A második anime-feldolgozás a **Dororo** névre hallgat, és igen bizarr háttértörténettel rendelkezik. Hősünk elveszti néhány testrészét,



azokat széthordják a gonosz démonok, nekünk meg jól vissza kell szereznünk őket. A Dororo klasszikus 3D vagdalkozós akciójáték, a Shinobi stílusában. A koncepció érdekes (héroszunk a játék elején még pengéket hord a kezei helyén,



aztán ahogy visszaszerzi őket, hatalmas kardot ragad), a megvalósítás azonban már kevésbé volt lenyűgöző. A játék határozottan csúnyácska, a játékmenet pedig kissé monotonnak tűnt – és ezen még a látványos kombók / kivégző mozdulatok sem javítottak sokat. Tipikus „majd meglátjuk, hogy mi sül ki belőle" játék – pontos megjelenési időpontja még nincs, az azonban biztos, hogy csak a Playstation 2 tulajok kapnak belőle. A Sega másik üsd-vágd játéka, a **Kunoichi** (angol nyelvterületen **Nightsade** címen fog futni) viszont határozottan bejövős volt mind grafikáját, mind játék-



menetét tekintve. Hiába a megváltozott (futurisztikus) környezet, hiába a főszereplő női ninja – ez kérem a Shinobi direkt folytatása,



akárki akármit mond! A lényeg itt is a látványos kombók összeláncolásán van, megfejelve egy három elemből (tűz, jég, szél) felépített valósidőben alkalmazható mágiarendszerrel. A Kunoichi szép, gyors, és nem utolsósorban élvezetes – sajna csak jövőre jön (Playstation 2-re), pedig az Otogi izgalmai után már viszket a tenyerünk egy újabb adrenalinpumpáló csihipuhira...(Segáéknál kint volt még a *Sonic Heroes* is, de erről már annyit írtunk az E3 és azt ECTS kapcsán, hogy most inkább magára hagyjuk őkelmét.)

Folytassuk egy újabb nagy kiadóval: **Namco**. Őket sem hagyta érintetlenül a mostanság dúló „ragadjunk ki egy karaktert valamelyik népszerű sorozatunkból, és csináljunk neki külön játékot" trend. A Namco választása a Tekknen-szériára, és azon belül is a csábos Nina Williamsre esett. A nemes egyszerűséggel **Nina** névre keresztelt akció-opuszban hősnőnk



feszülő ruciban tesz rendet egy luxushajón – a gonosz, mindenféle titkos fegyvereket rejtegető Camiette terrorszervezet ugyanis itt verte fel az



ideiglenes főhadiszállását. Pusztakezes és fegyveres harc, több ellenfél agyabugyálása egyszerre, sötét helyeken settenkedés és csendben támadás – a Nina a modern akciójátékok összes létező elemét megpróbálja egy játékba sűríteni. Lesz benne egy nagyon jópofa opció is: a „röntgenmódban" látjuk majd, hogy milyen sérüléseket okoztunk az ellenfeleknek –darabokra tört bordák, szétszakadt szívkamra, szilánkosra szétmorzsolt állkapocs – brutális, de nagyon látványos! Újabb Playstation 2 exkluzív, 2004-es megjelenési dátummal. A frissen bejelentett **Kaena: The Prophecy** a Namco zászlója alatt fut ugyan, de francia fejlesztés (a Xilam Multimedia készíti – ők fejlesztették annak idején a Stupid Invaderst Dreamcastra), és a hasonló című francia CG-film alapján készül – ez utóbbi egyébként roppant ígéretes alkotás, elég a szereplők hangjait adó színészek listájára (Kirsten Dunst, Richard Harris, Anjelica Huston, Keith David) vetni egy pillantást. Játszani sajnos nem lehetett vele, és a bemutatott trailer is igen kevés konkrét in-game momentumot tartalmazott – ennek alapján third person akciójáték lesz a kis aranyos, inkább a fiatalabb korosztályt megcélozva (a videóban Kaena bizarr békákat mészárol). Célplatform: Playstation2; megjelenés: valamikor 2004-ben. Jöjjön a TGS egyik legbizarrabb játéka, a **Katamari Damashii**. A Katamarit egész egyszerűen nem lehet kategorizálni, talán az „ügyességi-logikai



szemétgyűjtő hógolyó-szimulátor" besorolás áll a legközelebb a valósághoz. A játékban egy hógolyó görgetése lesz a feladatunk – először csak egészen kis tárgyakat tudunk hozzáragasztani (ezeket az utcán szedjük fel) aztán ahogy nő, egyre nagyobb dolgokat tudunk magunkhoz rántani (embereket is fel tudunk kapni). A falnak ütközés, nagy túl nagy tárggyal való találkozás káros – ekkor ugyanis lehullik egy csomó, korábban már összeszedett cucc a ragadós hólabdánkról. A cél az, hogy elérjük a pálya elején meghatározott átmérőt. A Katamari világa úgy néz ki, mint ha LEGO-ból épült volna fel, és különlegesen idióta hangulatot áraszt magából – kíváncsian várjuk, hogy eljut e a KD angol nyelvterületre, mindenképpen szeretnénk menni vele egy kört – a végén még beleszeretünk. :-)

A **Konami**nál nem volt semmi eget rengető újdonság. Javarészt a *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* trailert mutogatták (ez kockárólkockára megegyezett az ECTS-en már látott videóval), plusz láthattunk egy új *MGS: The Twin Snakes* videót (érdemes letölteni/megnézni, az ismeretségi körünkben többen is „Gamecube-ot akarok!" felkiáltásban törtek ki utána :-) Veres kolléga is örülni fog: a Konami a TGS-en jelentette be a **Suikoden 4**-et. Játszani nem lehetett vele, meg lehetet tekinteni viszont egy le-

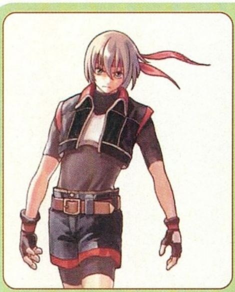


nyűgöző videót: az elsőző rész sem nézett már ki rosszul, de a negyedik epizód egész egyszerűen gyönyörű. Az új Suikoden története a 27 elveszett Rúna körül forog – az, aki mind a huszonhetet magáénak tudhatja, különleges hatalomra tesz szert. Az eddig javarészt a szárazföldön játszódó kalandok helyett most leginkább egy hatalmas óceánon és kisebb szigeteken fogunk tevékenykedni. A 108 összegyűjthető karakter marad (e nélkül nem is lenne Suikoden a Suikoden) – a negyedik rész az előző epizód után 150 évvel játszódik, így nem világos, hogy lesznek e a korábbi inkarnációkból









visszatérő szereplők. Az új Suikoden a Playstation 2-őt célozza meg, egyelőre pontosan meg nem határozott, 2004-es megjelenési dátummal. A **Gradius V** játszható formában volt kint. A végleges játék hét pályájából kettő volt kipróbálható, pontosabban a mindenkinek

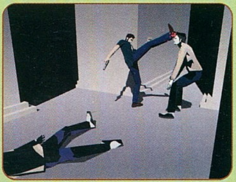


(maximum) a második pályáig sikerült eljutni – a játék állítólag NAGYON nehéz. Treasure anyagról van szó (a hírszerkesztő az Ikarugában is leragadt a harmadik főellenségnél), így a hihetetlen magasságokba feltornázott nehézségi fokozat nem meglepő – az urak nagyon értenek a klasszikus űrhajós lövöldékhez! Az átlagos gamer valószínűleg nem sokat fog megtapasztalni az új Gradius tagadhatatlan szépségeiből: az űrhajó dizájnja erősen emlékeztet az Radiant Silvergunban vagy az Ikarugában már látottakra, és gyönyörűen izgő-mozgó-változó hátterek is roppant megkapóak – kár, hogy csak a kiválasztottak számára tervezték. Ez is PS2 (szóltunk előre, hogy kőkemény Pléjstáció-túlsúly volt a TGS-en!), megjelenés 2004 februárjában. A **Pichi Pichi Pitch Mermaid Melody** ugyan valószínűleg soha nem fog kijönni Európában (és az államokban sem), de nagyon megtetszett a címe, ezért írunk róla. A Mermaid Melody egyike a sok „nézd már, milyen sikeres ez a rajzfilmszéria, csináljunk belőle játékot gyorsan" játéknak – esetünkben a hasonló című anime játékfeldolgozásáról van szó. A MM gyakorlatilag a Dance Dance Revolution által már jó régen lefektetet alapokra épít: táncikálós játék, melyben a rajzfilm kawaii dallamaira rázhatjuk a rázni-valót, sőt, a lyric móduszban még énekelhetünk is. A japán közönség október végén kapja kézhez (GBA-n), mi maximum import formájában látjuk majd viszont.

A cuki dallamok után csapjunk bel a horrorba: a Capcom új videót mutatott be a *Resident Evil 4*-ből, ebből annyi mindenképpen lejött, hogy a játék még mindig istenien néz ki (szívesen mondanánk róla többet is, de a japán cégnél atomtitokként kezelnek minden új információt). A **Killer 7**-el hasonló a helyzet: kaptunk egy rövid videót, és ennyi. A videó alapján a játékban lesznek sajátszemszögű lövöldözős



részek is, a grafika nagyon stílusos – de ezt nagyjából eddig is tudtuk. Goichi Suda, a játék direktora a producer (Shinji Mikami, az RE-sorozat apukája) határozott utasítására tartotta a száját, és csak annyit mondott el, hogy a Killer



7 ellenfelei között lesznek „élő bombák" is – ők zombiszerű lények, és egy biológiai fegyvernek kifejlesztett vírussal, a Heaven's Smile-lal vannak megfertőzve. Az idei Tokyo Game Shown végre játszható formában tette tiszteletét a jövő tavasszal (ez japán megjelenési dátum) debütáló **Onimusha 3**. Az első tapasztaltok rendkívül bíztatóak: egy gyors menet után nyilvánvalóvá vált, hogy a két karakter lényegesen kü-



lönbözik egymástól: Jean Reno karakterével korbácsolni/lövöldözni teljesen más, mint Samanosuke kombózós-kaszabolós harci technikája. A bemutatott verzióban feltűnt egyébként egy harmadik szereplő is (egy szőke rendőrcsaj) – a hölgyemény kilétét és a történetben játszott szerepét egyelőre sűrű homály fedi. Ezen kívül még néhány, elsősorban technológiai jellegű információval gazdagodott az Onimusha 3-adatbázis: megtudtuk, hogy a démonmészárlós széria harmadik felvonásában erős LOD (level of detail) rendszerrel találkozhatunk majd. Ez magyarul azt jelenti, hogy a távolban elhelyezkedő objektumok jóval kevesebb poligonból épülnek fel, mint a közvetlenül a kép előterében szemrevételezhető karakterek/tereptárgyak – egy átlagos karakter a közelről szemlélve 3-5000 poligonból áll majd, a távolban ugrándozó szereplők viszont csak 300 poligonból épülnek fel – ennek köszönhetően egy helyszínen egyszerre akár 50 (!) ellenfél is mozoghat. A májusi E3-on csak egy rövid videót lehetett megtekinteni a **Monster Hunter**, Tokióban már játszható volt, és több részletet is elárultak róla. A Monster Hunter akciódús online RPG lesz, mely stílusában és já-



tékmenetében leginkább a Phantasy Star Onlinera emlékeztetett mindenkit. A fejlesztők nagy hangsúlyt fektettek a hatalmas főszörnyek ellen folytatott küzdelem minél látványosabb megjelenítésére – a játék jelenlegi verzióját elnézve ez sikerült is, a párharcok epikus méretűek! A netes kapcsolattal nem rendelkezőknek single player játékmódot implementáltak Capcomék – így aztán mindenki nyugodt szívvel felírhatja a jövő évi PS2-es beszerzési listájára. A Capcom másik sikervárományos RPG-je a hangzatos **Crimson Tears** névre hallgat – ám ebben az esetben a cég csak a kiadó szerepet vállalta



magára, a fejlesztési munkálatokat a *DreamFactory* végzi. A Crimson Tears futurisztikus akció-RPG, speciálisan képzett, biológiailag felgyúrt harcosokkal a főszerepben (protagonistáink a 24 éves Tokio; a 19 éves leányzó, Asuka; és egy másik hölgyemény, a 16 éves Kaede lesznek). Jófajta cel-shaded grafika, tucatnyi dungeon és feldarabolható randa szörny; a Crimson Tears valószínűleg nem a csavaros történetével vagy az egyedi harcrendszerével fog hódítani, hanem a látványosan kivitelezett mészárlásaival. A játék jelenleg 30%-os készültségi szinten áll, a 2004-es E3-on már játszani is lehet vele (Playstation2-őn), és az ígéretek szerint jövőre meg is jelenik. Röviden említést teszünk a **Tim Burton's The Nightmare Before Christmas**-ről is: a Capcom a TGS-en szimplán bejelentette a játékot, és ki-



adott pár screenshotot – a hivatalos bemutató (stílusosan) idén Halloweenkor lesz. Az elszórt infómorzsákból annyit sikerült kibogozni, hogy a játék a film (huh, de szeretem én azt a filmet!) egyenes folytatása lesz, és a Disney támogatásával/közreműködésével készül, Playstation 2-re. A 2D-s verekedős cuccok rajongói már kezdhetik is simogatni a malacperselyt: a Street Fighter széria tizenötödik születésnapjának alkalmából a Capcom az egészen speciális **Hyper Street Fighter II: Anniversary Edition**nel kedveskedik a jó népnek. A szépen hosszú című játékban minden benne lesz, amit egy SF-addikt csak kívánhat: az összes karakter/mozdulat pálya az eddig megjelent összes Street Fighter 2-ből (név szerint: Street Fighter II, Street Fighter II Dash [Champion Edition], Street Fighter II Turbo, és a legújabb Super Street Fighter IIX [Turbo]). A játék az SSF2X grafikai motorját használja, és nagyon nagy huncutságokra ad lehetőséget: például összeereszthetjük az eredeti SF2-ben megjelent Chun Lit a Super Street Fighter 2 Chun Lijével. Igazi gyűjtői darab (egy galéria is lesz benne, mely artworköket, illetve nyitó/záró animációkat tartalmaz mind az öt verzióból), Japánban 2003 decemberében jön ki, Playstation 2-re. (Üzenet a Capcomnak: tessék kiadni Európában is, mert lesz nemulass!!!)

Búcsúzzunk el szépen a Capcomtól, jöhet a **Sony**. A Sony standon a *Gran Turismo 4* volt a fő műsorszám, ezzel kapcsolatban egy érdekes bejelentést is tettek. A játék megjelenése ugyan sajnálatos módon át lett tolva 2004-re, de a mázlista japánok azért kapnak egy kis ízelítőt a GT4 szépségeiből még az idén – ha korlátozott formában is. A **Gran Turismo 4 Prius Trial** Version egy speciális, kizárólag a japán Toyota márkakereskedésekben kipróbálható verzió lesz – a demo célja az, hogy a vásárlók virtuálisan is megtapasztalhassák a japán autógyártó 2004-ben debütáló Prius kódnevű modelljeit. A kocsikat megvásárló hölgyek és urak állítólag haza is vihetik magukkal a kipróbálható változatot – ez utóbbit azonban eddig sem a Toyota, se a *Polyphony Digital* (a GT-széria fejlesztői, ugye) nem erősítette meg. Tanulság: ha október 20 és november 30 között Japánban jársz, feltétlenül ugorj be egy Toyota szalonba egy gyors verseny erejéig... Az ECTS-en már összefutottunk egyszer a **Siren**nel, a Sony persze a TGS-re is kihozta az igen félelmetesnek tűnő játékot. Az itt bemutatott verzióban egy ifjú hölgyeménnyel kellett



menekülni a minket üldöző (és vadállat módjára lövöldöző) rendőr elől – sötétben, úgy, hogy mind az üldözőnél, mind az üldözöttnél zseblámpa volt. A zseblámpa kikapcsolása után megcsodálhattuk a játék fejlett mesterséges intelligenciáját: a rendőr így már nem látott minket, megállt, és zavartalan nézelődött mindenfelé, csak éppen az irányunkba nem. A Siren esemény/helyzet érzékeny irányítással rendel-









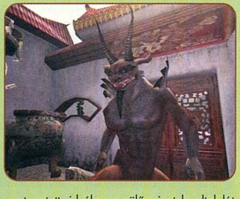


kezik. Ha egy szekrény közelében sertepertélünk, és megnyomjuk a Háromszöget, az akció megáll, és egy menü ugrik elő: innen választhatjuk ki a lehetséges cselekvéseket (esetünkben: kinyitjuk a szekrényt) – és ez a játékban található összes objektumra vonatkozik. A vizuális megjelenítés jeles, a Sirenben kavargó köd talán még a Silent Hillekben látott szmötyinél is meggyőzőbb volt. A sztoriról nem derült ki sok (még jó, majd lelövik a fordulatokat...), annyi minden esetre biztos, hogy a Siren tíz játszható szereplőt vonultat majd fel. Japán megjelenés november elején, az Egyesült Államokba és Európába valamikor 2004 első felében érkezik. Aki rettegés helyett inkább a pörgős akciót preferálja a vessen egy jó hosszú pillantást a Sony akció-platformjátékára a **Chain Dive**-ra. A DD páncélozott főhősénél (nagyon cool neve van: Shark) senki sem írtja



stílusosabban az ellent: hősünk ugrik, pörög, a csáklyájával hihetetlen magasságokba húzza fel magát, közben pedig a kezére erősített fagyasztó hatású pengével hűti le mínusz ötven fokra az ellene áskálódókat. Utoljára a Devil May Cry-ban láttunk ehhez hasonlóan összefűzött, überlátványos kombókat: Shark felugrik egy platformra, kilövi a huzalt, felrántja magát húsz méter magasba, lefagyaszt három ellenfelet, aztán röptében beléjük lövi a csáklyát, és ugrik tovább a következő hatos csoportra – *félelmetes!* Az akció egyébként gyakorlatilag egy síkban zajlik, a látószög viszont folyamatosan változik (és minden poligonból van persze) ezért néha szabályosan bele lehet szédülni Shark barátunk támadásaiba. Japánban a Konzol megjelenésével nagyjából egy időben debütál a játék, remélhetőleg pár hónapon belül kapunk belőle angol nyelvű verziót is. A szerkesztőség Vib Ribbon-rajongói (négyről biztosan tudok, magamat is beleértve) lelkesen várják a folytatást, a **Mojib Ribbon**t. A második epizód pont olyan agyament, mint az előző volt: most zenék helyett komplett mondatokat (egész pontosan kis történeteket – ezek egyébként az ismert japán író/komikus, Seiko Ito keze munkáját dicsérik) kell „végigugrálnunk". A mondatok darabokra lesznek bontva, ha egy szegmenssel végeztünk, akkor ritmusra kell „odacsatolnunk" az előző mondatrészhez – ha mindent jól csinálunk, a kézírásunk egyre szebbé és sötétebbé válik, míg ha ügyetlenek vagyunk, akkor elhalványodik és átmegy érthetetlen krikszkrakszba. A játék jelenleg japán írásjeleket használ, NAGYON kíváncsian várjuk, hogy miképp lehet ezt átülteni angolra. A Sony online opciót is ígér – a beérkező emailjeinket ugrálhatjuk végig. Japánban év végén jön ki, mifelénk meg lehet hogy soha (az új Ribbon szerintünk NAGYON japán – bár ne lenne igazunk).

A **Microsoft** szép nagy standdal képviseltette magát a TGS-en – az amerikai fiúk az Xbox japán vesszőfutása ellenére (ami a Doboz másfél évvel ezelőtti szigetországi debütje óta folyamatosan tart) még mindig fontosnak tartják a távol-keleti piacot, és mindent megtesznek annak érdekében, hogy megváltozzon a helyzet. A kurrens messiást Xbox Live-nak hívják – a Microsoft a hálózati játék népszerűsítésében látja a kitörési pontot. Ennek megfelelően a leginkább reklámozott játék a *True Fantasy Live Online* volt – erről most nem írunk részletesebben, két számmal ezelőtt már alaposan kiveséztük a dolgot. A microsoftos fiúk két újdonságot hoztak ki a TGS-re, mindkettő nagyon finom falatnak ígérkezik. Az egyik a *BioWare* (SW: Knights of the Old Republic) új RPG-je, a Jade Empire volt. A **Jade Empire** a Kelet misztikus világában játszódik: a fantasy környezet megmaradt (a nagyközönség számára



mutogatott videóban repülő szigetek voltak láthatók), a ugrott viszont a korábban megszokott pszedu-körös harcrendszer. Most már minden valós időben zajlik, csapat nincs, ifjú hősünk egyedül járja be a Jáde Birodalmat, hogy bosszút álljon galád módon meggyilkolt apjá-



ért. A videón megtekintése mellett (zárt ajtók mögött) magát a játékot is ki lehetett próbálni. A harcok leginkább egy klassz verekedős játék bunyóira emlékeztetetek, számtalan támadás közül lehet válogatni, sőt, különféle harci technikákat és stílusokat is használhatunk. A KotOR-ból megmaradt a világos/sötét oldal közti választás lehetősége (persze most nem az Erő két oldala között kell választanunk), és a fejlesztő urak állítása szerint a történetnek több lehetséges befejezése lesz. A hangulat NAGYON rendben van (töltsétek le a trailert a www.576.hu-ról, remek darab!), a grafika szemet gyönyörködtető – sajnos még egy erős évet kell rá várni, optimista becslések szerint is 2004 második felében játszhatunk vele leghamarabban (értelemszerűen kizárólag Xbox-on). A kettes számú újdonság címe **Phantom Dust**, és a *Microsoft Game Studios Japan* fejleszti. A PD rendhagyó darab: keverj össze egy adag Halo-t egy adag third person akciójátékkal, és öntsd nyakon a kártyás RPG-k varázslatrendszerével – és voila, már meg is kaptad a Phantom Dustot. Posztapokaliptikus pályákon párbajozhatunk egymással (sok bizarr játékszce-



nariót láttunk már pályafutásunk során, de a PD helyszínei szinte mindegyiket überelik), a tereptárgyak nagy mértékben pusztíthatók, az erősebb skillek használatába pedig belerémeg az egész környezet. Minden csata a skillek összeválogatásával indul: összesen 300 ilyen



„tulajdonság" kapott helyet a játékban, ezekből harmincat vihetünk magunkkal a csatába (ennyi slotba pakolhatunk). Nem tanácsos minden slotot előre feltölteni: a harctéren is találhatunk skilleket (ezek alapvető funkcióját különféle színű gömbök jelzik – a piros a támadó, a kék a védekező, és így tovább), gyakran olyanokat is, amíg amúgy még nem állnak rendelkezésünkre. A Phantom Dust az idei TS egyik legeredetibb játékkoncepcióját mutatta be, rádásul (játék természetéből fogva (párbajok sorozata, ugye) szinte üvölt azért, hogy az Xbox Live-on keresztül nyomuljunk vele, és élő ellenfelekkel szemben bizonyítsuk a tudásunk. A Fantom Por (bocs :-) 2004-ben támadja be a Nagy Fekete Dobozokat.

A TGS-beszámoló utolsó szekciójját a kisebb kiadók által kiállított játékoknak szenteljük – itt is volt néhány említésre méltó finomság, mi most kettőnek nézünk alaposabban a körmére. A *Sammy* **Spy Fictionje** vulkanikus nagy Metal Gear koppintás, de annak legalább nem rossz (a játékot fejlesztő Access Games koráb-



ban a Konaminál MGS-t hegesztő emberkéket is alkalmaz – szóval nem véletlen az a nagy hasonlóság). Közeljövő, a világot a S.E.A kódnevű anti-spion ügynökség próbálja megvédeni a terrorizmustól. Egy nap csenget a postás: a borítékban egy eddig ismeretlen terrorista organizáció (az Enigma) vaskos fenyegetései lapulnak. A S.E.A. azonnal reagál: kapásból két Phantom ügynököt küldenek a terrorista bácsik nyakára. A behatolás sikeres, és a megszerzett információk egy ördögi terv irányába mutatnak... A Spy Fiction nagy újítása a kétféle álcázó ruházat alkalmazásának lehetősége. Az ruha első üzemmódja a rejtőzés – csendben odalapulunk a falhoz, a ruci felveszi a környezet színét, és amíg nem mozdulunk, láthatatlanok vagyunk. A második üzemmód jóval trükkösebb: egy beépített videokamerával lemásolhatjuk az ellenfeleinket (ehhez viszont jó közel kell lopódznunk hozzájuk), hogy a felvett képet később holografikus úton magunkra vetítve kényelmesen sétálgathassunk az örök között.

Az SF játszható volt a TGS-en, át is adom a szót néhány sor erejéig Antarunak, aki ösztöndíjas diákként (és az 576 Konzol/Online alkalmi tudósítójaként) kötelességtudóan kipróbálta a kémes akciójátékot:

„A grafika nagyon jó, a kamerakezelés... hát az nincs, folyamatosan a jobb karral kell igazítani a kamerát. Ezen kívül csak az nem tetszett, hogy itt-ott nagyon kevés élet volt a szinkronhangokban. Egy tutorial pályán lehetett nyomulni, valószínűleg a játék első pályája, ahol a felettes titkos ügynök szépen elmagyarázza, mit és hogy kell csinálni. Volt jó sokféle felszerelés, alapból úgy syphonosan pisztoly és sokkoló (bár nem az a hosszú drótos), és a játék használja a metal geares „észrevettek riadó van" rendszert is. Persze ez nem a Metal Gear, de ha finomítanak még rajta, akkor egész jó kis anyag lehet belőle. Hi-tech cuccokkal tele lesz a progi, így inkább science-fiction, mint klasszikus kémjáték."

A **Red Ninja: End of Honor** a *Vivendi Universal* szárnyai alatt készülget szépen csendben – a játék bejelentésére a TGS-en került sor. Első blikkre a Red Ninja pont olyan third person ninjás akciójáték, mint a többi fél tucat, mostanság fejlesztett produktum – ami érdekessé teszi, az a főszereplő ninjaleányka által alkalmazott többfunkciós fegyver, a tetsu-



gen. Miért is forgat egy bájos leányzó ilyen veszélyes fegyvert? Azért mert gyermekkorában a szeme láttára ölték meg az apját a Black Lizard klán tagjai – ő pedig bosszút fogadott, kitanulta a ninja-mesterséget, és most alaposan szétcsap a Fekete Gyíkok között. Térjünk csak vissza arra a furcsa nevű többfunkciós fegyverre: a tetsugen úgy működik, mint PomPom a klasszikus mesében: ha akarjuk buzogány, ha akarjuk kard, vagy akár hosszú huzalt kilövni képes csáklya (oké, PomPom soha nem alakult át buzogánnyá – ő a papucs orrán volt pamutbolyt :-) A TGS-en prezentált verzió pofásan nézett ki, annak ellenére, hogy a játék jelenleg kb. 20 százalékban van készen. A Red Ninja multiplatform játék (végre egy ilyenről is beszámolhatunk), 2004 utolsó negyedévében fog megjelenni Playstation 2-re és Xbox-ra.

Ennyi lett volna a 2003-as Tokyo Game Show, Hölgyeim és Uraim. Mindenről természetesen nem tudtunk beszámolni négy oldalban, a fontos dolgokat kiveséztük, a kevésbé fontosakra pedig majd visszatérünk novemberben – a kiállítási szezonnak (E3 + ECTS +TGS) ezennel vége, a jövő hónaptól a hírrovat ismét a megszokott formájában jelentkezik.

A JÁTÉKOS NOKIÁK

NOKIA 3100 – A TELEFON, AKI SZERETETT ENGEM (*...ÉS ÉN VISZONTSZERETTEM*)

Ritkán történik meg az egyszeri tesztelővel, hogy belezúg a kipróbálásra kapott kommunikációs/játék eszközbe. Lehet, hogy szépen lassan kezdek megbolondulni (első gyanús jel: tavasszal már a GBA SP-t is halkan becézgettem a sötétben); lehet, hogy csak a kor teszi – ez van, ha az ember egészségtelenül sokat foglalkozik a szórakoztató elektronika legújabb vívmányaival, számítson rá, hogy szépen lassan érzelmi viszonyt épít ki velük. E havi merengésünk tárgya, a Nokia 3100-as mobiltelefon pedig igazán megérdemel minden szeretet. Nokiáék gondoltak egy merészet, és a (meglehetősen drágán mért) hatos széria remek, nagyfelbontású képernyőjét kombinálták a (jóval olcsóbb) hármas sorozat billentyűzetével. Az eredmény: egy aranyos, leginkább a fiatal korosztályt megcélzó készülék, melynek sem



szolgáltatásaiban, sem megjelenésében nincs semmi szégyenkeznivalója a nagyobb/drágább testvéreivel szemben.

Játszunk digitális lélekbúvárt, és merüljünk el egy kicsit a Nokia 3100 technológiai rejtelmeiben. Ahogy a csajoknál, itt is először a külső burkolatot nézzük meg (senki ne jöjjön nekem „az engem rögtön a belső értékek fognak meg" dumával :-), úgy a 3100-as kivesézését is kívülről kezdjük. A telefon pici, négy centi széles, tizenkettő hosszú – a méretei gyakorlatilag megegyeznek a 6100-as kódnévre hallgató nagytestvérével. A kis mérethez kis súly társul, a 3100-as a maga nyolcvanöt grammos súlyával szinte eltűnik az ember zsebében vagy táskájában – a magam részéről kezdetben öt percenként tapogattam a mobilcipelésre rendszeresített belső zsebeimet, mindig úgy tűnt, hogy mintha éppen abban a szent minutumban sikerült volna elveszítem a rám bízott tesztkészüléket – szerencsére nem így történt, csak hozzá voltam szokva a saját, jóval testesebb telefonom súlyához. A gombkiosztás nagyon hasonló a fentebb már emlegetett 6100-ashoz: a display alatt kétoldalt a két menügomb, közöttük a kényelmesen nyomkodható négyirányú (játékoknál nyolcirányú!) navigáló gomb, ami tökéletesen alkalmas arra, hogy a hüvelyujjunk felső részével uraljuk. Elvileg most jön(ne) a feketeleves: a 3100-as a drágább modellek minőségi billentyűzete helyett műanyag billentyűkkel operál. Ettől engem még nem vitt el az agyérgörcs: oké, műanyag, nem olyan fémes-csillogó csoda, mint a hatos szériánál, de hát istenkém, ez legyen a legnagyobb problémám az életben! Nincs semmi gond azzal a billentyűzettel, nekem tökéletesen megfelelt. A gombok picik ugyan, de nem kell őket körömmel nyomkodni, szépen, újbeggyel lehet rajtuk zongorázni – írtam velük egy tucat SMS-t, játszottam jó sokat, a letöltésekhez sokjegyű kódszámokat pötyögtem be, és nem ütöttem többször félre, mint általában.

Nézzük, mit tud a képernyő. Ez kérem egy 27x27 milliméteres, 128x128 pixeles felbontású, 4096 színt megjeleníteni képes display, valami baromi jó háttérvilágítással megáldva. Ez a telefon nem szimplán világít, ez *ragyog*, a sötét szobában simán meg tudjuk keresni vele a kanapén felejtett kulcscsomót. A Nokia alaposan rá is játszott a felgyúrt háttérvilágításra: bejövő híváskor a telefon a csengőhang ritmusára villog – apróság, de higgyétek el, piszok jól tud kinézni! Szintén apróság, hogy állíthatjuk a háttérvilágítás fényerejét: akinek nem jön be a zseblámpaként is használható alapfelállás, az nyugodtan letekerheti normál szintre a fényerőt.



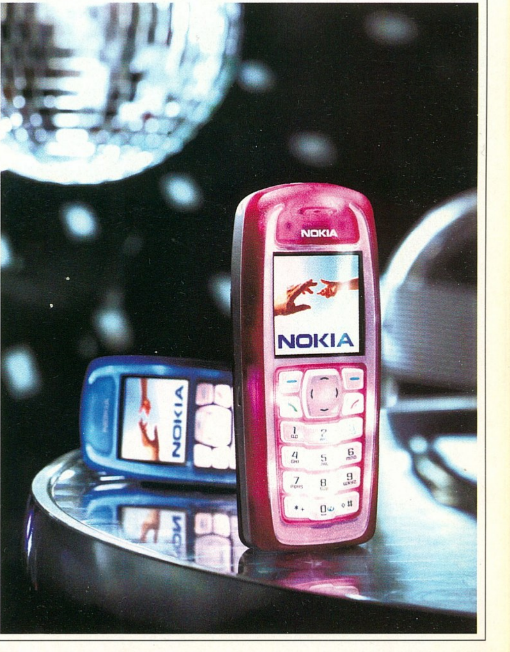
A képernyő nyújtotta szépségeken túljutva vegyük használatba a telefont. Egyszerű, könnyem átlátható menürendszer fogad minket – ez mondjuk mindig is jellemző volt a Nokiára, a finn urak a nagyközönségnek készítik a mobilkommunikációs eszközeiket, náluk soha nem téved el az ember a menük/almenük rengetegében – minden ott van, ahol lennie kell. Tetszett a „programozható" jobb menügomb is: ide olyan funkciót állítunk be, amilyet csak akarunk (na jó, majdnem – egy jó hosszú listából lehet választani), ha úri kedvünk úgy tartja, egy gombnyomás repít minket a bejövő üzenetekhez, a webböngészőhöz, vagy éppen a nem fogadott hívásokhoz. A főképernyő kedvünk szerint szabható testre: egyrészt háttérképet állíthatunk be rajta, másrész színsémákat adhatunk meg neki (ez természetesen a menükre is vonatkozik), harmadrészt pedig animált screensaverekkel védhetjük a drága displayt a besüléstől.

A készülék képes multimédiás üzenetek küldésére és fogadására, beépített kamera hiányában (ez külön vásárolható meg hozzá) a telefonra előzőleg feltöltött képeinket küldözgethetjük szerteszét az ismerőseinknek. A megszokott webes funkciók itt is adottak: GPRS-en vagy WAP-on keresztül szörfölhetünk a hálón. (Bluetooth-os kommunikáció nincs, de ne legyünk telhetetlenek, ez nem high-end telefon.)



Vannak viszont klassz többszólamú csengőhangok és még klasszabb játékok: alapból három játék jár a telefonhoz (a Bowling, a Snake EX2, és a Beach Rally – utóbbiról részletesebben is szólunk a másik oldalon), és a több mint 550 kilóbájtos memóriába is elfér még legalább 6-7 (az egyes játékok mérete 64 kilóbájtban van korlátozva). Itt veszi igazán hasznát az ember a felső régióban elhelyezkedő navigációs gombnak: ennek használata sokkal praktikusabb és kényelmesebb, mint a (viszonylag) pici normál gombok nyomkodása. A 3100-as kitűnő „játékostelefon", könnyen kézben tartható, a középső ujjal alátámasztva pedig akár egy jó félórát is gémelhetünk vele anélkül, hogy beleállna a csuklónkba vagy az ujjainkba a görcs. A játékok menedzselése egyszerű, a wapon keresztül letöltött játékoknál rögön felajánlja a telefon az azonnali kipróbálás lehetőségét. A menüben a szokásos játéklistán kívül a gépen található játékok/alkalmazások által elfoglalt memóriát, és ennek tükrében a még meglévő szabad hely nagyságát is figyelemmel kísérhetjük. Nincs kellemetlenebb dolog annál, mikor a letöltés közepén tudjuk meg, hogy nincs elég hely az éppen leszipkázott új anyagnak – így legalább tudunk tervezni, és ha szükséges, törölni.

Így a vége felé azért illene már valami rosszat is írnom a Nokia 3100-ról, de őszintén szólva nem nagyon tudok mit. Nagyon rendben van ez a kis készülék: jól néz ki (ez persze ízlés kérdése, a nagy és komoly telefonok rajongói bizonyára túl bohónak és gyerekesnek találnák), könnyen használható, megbízható, és szuper lithium-ion aksija van (egy BL-5C modell, erős két órás töltési idő után 2-6 órát beszélhetünk rajta és 170-410 óráig – azaz akár két és fél hétig – tarthatjuk készenlétben). Nekem személy szerint nagyon bejött a kis dög, tud mindent, amit manapság egy mobiltelcsitől elvárok – most egyébként éppen azon agyalok, hogy miképp adom majd be a mi jóságos főszerkesztőnknek az „...izé, sötét alakok leütöttek az aluljáróban és elvették azt a kis kék szerkentyűt, ugye nem baj?" kezdetű mesét...



BEACH RALLY

A **Beach Rally** ott figyel az Nokia 3100-ra előre feltöltött játékok között, így ez mai összeállításunk egyetlen olyan darabja, amiért nem kell külön fizetni. Sajna ez az ingyenesség kicsit a játékra is rányomja a bélyegét, néha komolyan olyan érzésem volt, mint ha egy demoverzióval nyomnám. Pedig milyen jól indult: a klasszikus Mode7-es SNES cuccokra emlékeztető grafika, kicsi kék kocsi száguld a homokos tengerparton, előttem piros ellenfél, megelőzöm, még egy piros ellenfél, azt is megelőzöm…a macska rúgja meg, mikor lesz már vége a versenynek, és mikor fogynak el az ellenfelek? A válasz két mértes SOHA. A Beach Rally pontszámra/időre megy, ha sikeresen teljesíted a köridőt, akkor a bonusz másodpercek hozzáadódnak az új kör szintidejéhez, és így mész körbe-körbe, míg nem hibázol egy nagyot, és akkor lőttek a következő checkpointnak. Ez így elég egyszerű, több olyan autós cím is van már a piacon (lentebb példát is találtok rá) ami ennél sokkal, de sokkal többet nyújt – többféle játékmódot, valóban legyőzhető ellenfeleket, és jutalmat a verseny végén. Végszó: az ember ne várjon sokat egy ingyen hozzávágott játéktól, akkor nem fog nagyon csalódni.

AA FLAK

Az **AA Flak** HandyGames fejlesztés, és a frissen bevizsgált játékok közül a legegyszerűbb darab. Az egyszerűség azonban nem feltétlenül jelenti azt, hogy butuska játék lenne – egyáltalán nem az. Második világháborús környezet, egy lerombolt város kellős közepén kell légvédelmi ágyúval visszavernünk a hullámokban rohamozó nehézbombázók támadásait. Lőni nem egy gombbal tudunk, hanem egyszerre kilenccel(!) – ebből bizonyára már az is kiderült, hogy a különféle gombok az ég egy-egy szegmensébe repítik a lövedéket. Leírva egyszerűnek hangzik, de játszani (mármint: *jól játszani*) már nem olyan könnyű vele – ki kell tapasztalni, hogy melyik gomb pontosan hová tüzel, bevárni, amíg az ellenséges gép pozícióba ér, és jó reflexszel/ritmusérzékkel tüzelni. Nem lehet Rambo módjára lövöldözni; a semmibe elsü-



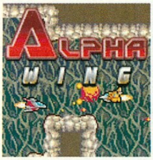




vítő lövedékekért pontlevonás jár, az el nem talált bombázókért pedig még súlyosabb a büntetés – ezek ugyanis kapásból bombát dobnak a buksi fejünkre, három bomba után kampec, mehet a fekete keretes távirat az özvegyünknek. Az AA Flak tipikusan olyan játék, amit kitűnően lehet metrón vagy buszon játszani – tíz perc lövöldözés, bezsebeled az új highscore-t, mész a dolgodra, aztán hazafelé ismét megpróbálod túlszárnyalni önmagad.

ALPHA WING

Távoli jövő, apokaliptikus űrháború: az intergalaktikus szövetség (értsd: a jó fiúk) vesztésre állnak a az idegenekkel (értsd: a nagyon rossz fiúkkal) szemben. Az emberiség utolsó reménye egy hiper-szuper űr-







jármű, az Alpha Wing, melynek pilótafülkéjébe pattanva kell rendet teremtenünk a Galaxisban, és persze jól odapörkölnünk a gonosz hódítóknak. Az alapsztoriból bizonyára már sokan rájöttek, hogy űrhajós lövöldéről van szó, esetünkben horizontális elrendezésben. Aki hozzám hasonlóan bohó ifjúkorában az R-Type-ot és társait nyúzta egész álló nap, az nagyon fogja szeretni az Alpha Winget – a cél ugyanaz, itt is lehet extra lövéseket adó bonusz csomagocskákat gyűjtögetni a lelőtt ellenfelek után, van rövid ideig aktiválható pajzs is – igen jót lehet vele lövöldözni, ha az embernek éppen ilyesmire szottyan kedve. A grafika korrekt, semmi különös, de a stílusnak pont megfelel; a robbanások effektjei viszont nagyon szépek, különösen az néz ki jól, mikor kis hajónk lángolva-pörögve eltűnik az űr sötét óceánjában. Az utóbbi jelenetet egyébként sokszor fogjuk látni – az AW nem könnyű darab, még akkor sem, ha a lövés automatikusan történik, nekünk csak az űrhajót kell irányítanunk. Kellemes, kellő kihívást jelentő játék, a műfaj rajongói bátran magukhoz szólíthatják.

CRASH 'N' BURN

Sokat sejtető cím (én újabb űrhajós lövöldére számítottam), klassz játék. A **Crash 'n' Burn** újabb autós játék, csak most a brutálisabb fajtából: több autó közül választhatunk, aztán irány a pálya, ahol semmi sem tiltott a győzelem érdekében. Nyomhatjuk a nitrot, lőhetjük a rakétát az előttünk haladó hátsó felébe, és a többiek sem válogatnak az eszközökben. Felülnézetből követjük nyomon az eseményeket, a grafika egy az egyben a játék ihletőjét, a Death Rallyt idézi – még az irányítás is hasonló. Apropó irányítás: ez utóbbit erősen szokni kell, a jobbra-balra iránygombokkal forgatjuk a kocsit (az magától megy), kell hozzá tíz perc, és néhány elvesztett verseny, amíg ráérzünk a dolog finomságaira. A CNB







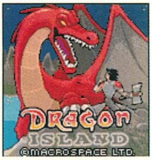
nem csak a brutális akcióval tündököl, hanem tartalom szempontjából is nagyon ott van a szeren. Tudunk egyjátékos versenyt játszani, indulhatunk bajnokságon (összesen 23 pálya, a bajnokságban megnyitott pályák a normál versenyek során is elérhetőek lesznek – pont, mint a „nagyoknál"), az elért pontszámunkat felküldhetjük egy netes toplistára (ez utóbbira egyébként egyre több játék ad lehetőséget). A Crash 'n Burn prímán összerakott kis játék, ráadásul a bőséges tartalom miatt jó sokáig el lehet szórakozni vele.

DRAGON ISLAND

Jöjjön összeállításunk zenei és hangulat-bajnoka, a **Dragon Island**. A Macrospace játéka varázslatos darab: a főmenü alatt hallható zene kicsit Final Fantasy-s, kicsit Zeldás, igazi jó fantasy-muzsika, nekem már ezzel el volt adva az anyag. Pedig nem is szerepjátékról van szó, csupán a háttértörténet („Nagyon békés kis királyságba hirtelen visszatér a nagyon gonosz, de te, a nagyon bátor hős elindulsz egy nagyon éles csatabárddal, hogy nagyon agyoncsapkodj mindenkit") indul a jó öreg kardos-sárkányos kli-





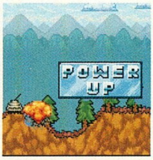


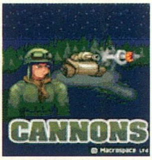
séknek megfelelően. Korrektül megvalósított platformjátékról van szó, néhol komoly Mario-s beütéssel, és tisztességes mennyiségű akcióval. Egy platformjátéknál általában az irányításon áll vagy bukik a játék sikere – jelentem, ezt itt jól megoldották. A fejlesztők érezték, hogy egyes szituációkban nincs idő az ugrás plusz iránygombok egyszeri lenyomására, ezért „ugrás jobbra" és „ugrás balra" funkciót is mellékeltek. A grafika itt is jó (a korábbi több éves Snake-egyeduralom után az ember néha komolyan meglepődik, hogy mire is képes egy ilyen pinduri kis telefon vizuális tekintetben), gyűjtögethetjük a gyümölcsöket, hajigáljuk a baltát – mind játékmenetében, mind hangulatában a korai SNES platformereket idézi a játék, ez pedig nálam NAGYON jó pontnak számít.

CANNONS

Direkt hagytam utoljára a **Cannons**-t: a kipróbált játékok közül ez volt ugyanis a *kedvencem*. Scorched Earth, emberek, csak most mobiltelefonon! Valószínűleg sokan lesznek, akiket hidegen hagy a fenti cím, de (remélem) akadnak olyanok is szép számmal, akik felkapják rá a fejüket. A SE egy nagyon jó (és nagyon addiktív) tankos játék volt a maga idejében – valamikor a kilencvenes évek elején. Mozogni nem tudtunk, csak a lövés szögét és erősségét szabályozhattuk (figyelembe kellett venni azt is, hogy merről fúj a szél), a







cél természetesen az ellenséges tank elpusztítása volt. No, a Cannons ugyanez, pepitában. Itt is tankokkal nyomulunk, a gép itt is új dimbes-dombos pályát generál minden egyes küzdelemhez. Játszhatunk a gép ellen (három nehézségi fokozat közül választva), de az igazi móka az egymás elleni küzdelem. Célzol, lősz, átadod a cimborádnak a mobilt, ő is lő – és így tovább, egészen addig, amíg valamelyikőtök darabokra nem robban. Egyszerű koncepció, de (tapasztalatból mondom) órákra magába tudja szippantani az embert, és nem utolsósorban remek társas szórakozás. Remélem, hogy lesz folytatása a dolognak, és a következő verzióban már sokféle fegyver közül válogathatunk (napalmbombát akarok!).

Liquid

A bemutatott játékokat, sok más társukkal egyetemben a PHONEGAMES forgalmazza.
Keresd őket a GSM boltokban és áruházláncokban, vagy az 576 Shopokban.
Bővebb információért látogass el a www.phonegames.hu weboldalra, vagy a wap.phonegames.hu wapoldalra!

ALTERNATÍV KONZOLGENERÁCIÓ

A MÁSODIK FRONT

Sony Playstation. Nintendo Gamecube és Gameboy Advance. Microsoft Xbox. A konzoluniverzum három (négy! :) kurrens gigásza. Hatalmas fejlesztési / kutatási költségek, dollár-tízmilliók csak a reklámra, folyamatos árháború. Hová lett a változatosság? Hol vannak a kis halak? Valóban csak három nevet kell megjegyeznünk, és azzal vége?

A válasz szerencsére *nemleges*. A konzolpiacon rendszeresen feltűnnek kisebb fejlesztések is – csak általában olyan rövid ideig élnek, és olyan szűk körben lesznek ismertek, hogy a fővonal fejlődését nyomon követő nagyközönség még csak nem is hall felőlük. Ezért döntöttünk úgy, hogy itt az ideje foglalkozni a játékbirodalom kevéssé (el)ismert szereplőivel is. Vizsgálódásunk ezúttal két roppant ígéretes hordozható szerkentyűre, az amerikai **Zodiac**-ra, és a koreai **GamePark 32**-re fókuszál.

ZODIAC

A Zodiac-et a dél-kaliforniai székhelyű Tapwave gyártja – a cég ex-Palm alkalmazottakból alakult. A többség már itt felvonja a szemöldökét: Palm? Bizony, a híres, PDA-ket (Personal Digital Assistant – Digitális Személyi Asszisztens) gyártó/forgalmazó amerikai vállaltról, illetve annak volt alkalmazottairól van szó. Az urak nem tagadták meg a múltjukat: ahogy a *Nokia N-Gage* a mobiltelefonokat próbálja házasítani a hordozható konzolokkal, a Zodiac úgy kísérli meg az eddig elsősorban az üzleti szférában népszerű PDA-ket egy hagyományos handheld játékgéppel összegyúrni. Tessék csak megnézni a képeket – a Zodiac le sem tagadhatná, hogy honnan származik. A gép dizájnja egy az egyben a manapság divatos PDA-kialakítást másolja, csak a képernyő nem vertikális, hanem horizontális.

a Kékfogú Hálózat (bocs :-) egy nagyjából húsz méter sugarú körben szolgálja ki a többjátékos hancúrozásra vágyó Zodiac-tulajokat (egyszerre maximum nyolcan lehet nyomulni). Aki a hagyományosabb megoldásokat kedveli, az használhatja (szigorúan csak adatátvitelre persze) az infravörös portot is: ez kevésbé cyber, de legalább a régebbi hordozható eszközökkel (pl. mobiltelcsikkel) is tud így kommunikálni a kis szerkentyű.

A játékok (a GP32-höz hasonlóan) két formában érkeznek: vagy a gép két slotjának valamelyikébe dugható SD kártyákat használjuk (a boltokban ilyen formában árulják majd a Zodiacra fejlesztett játékokat – a gép MMC-k, azaz mulimedia cardok fogadására is fel van készítve), vagy az otthoni PC-re letöltve húzzuk át őket egy USB kábel segítségével. Aki nem







Lássuk, mi lapul a csinos kis szerkentyű belsejében. A 200 MHz-es Motorola i.MX1T ARM9 CPU handheld viszonylatban bivalyerősnek számít (a másik oldalon tárgyalt GP32-re is erősen ráver), az opcionálisan választható 32 vagy 128 mega ram pedig egyedülálló – még a hordozható számítógépek piacán is ritkaság ennyi memória, pláne a zsebkonzoloknál. A vizuális talpalávalóról egy nyolc megányi belső memóriával rendelkező ATI ImageonT W4200-as videovezérlő gondoskodik, a hangot pedig egy (16 csatornás polifonikus hangorkán kipréselésére alkalmas) Yamaha-chip terelgeti a hallójárataink felé. Az igazai revelációt a készülék gombkiosztása jelenti: a Tapwave-nél elhagyták a megszokott digitális iránygombokat, helyettük egy analóg karral ügyeskedhetünk – a zsebkonzolok történelme során **először!** A játékokat hat további gomb segítségével uralhatjuk, az előlap jobb oldalán felsorakozó gombok a klasszikus SNES-irányító kiosztását koppintják (nagyon helyesen!), a gép tetején pedig a mostanság már kötelezőnek számító flippergombokat találjuk.

A képernyő a jelenlegi handheld-felhozatal legjobbja: 3.5 colos, 480x320 pixel felbontású, 16 bites színmélységen működő tükröződésmentes display – ami ráadásul a jó Palmos hagyományoknak megfelelően nyomásérzékeny is (ergo: használhatunk rajta speciális ceruzát, lehet jegyzetelni a suliban :-)

Folytassuk tovább a nyálcsorgatást: a Zodiac beépített „rázókával" rendelkezik, tehát a modern konzol-kontrollerekhez hasonlóan vibrációs funkcióval szerelték fel. Nagyon jó ötlet, az ember ilyenkor csodálkozik, hogy ezt eddig miért nem csinálta meg senki, pedig olyan nyilvánvaló...

Annak idején sokat dicsértük a N-Gage bluetooth-os, vezetéki nélküli multiplayerét: a Zodiac hasonló megoldást használ,

akar a PC és a Zodiac összekötésével szórakozni, az a mobiltelefonját is összebogozhatja vele – a gépen futkározó módosított PalmOS oprendszer kitűnő beépített web-böngészővel rendelkezik, a letöltést tehát így is meg lehet oldani.

Ha már a PalmOS-nél tartunk: nagy rakat alkalmazás jár a géphez – ne tessék elfelejteni, ez egy teljes értékű PDA, nem csupán játékszer. A Zodaicaon tudunk MP3-at hallgatni, képeket és filmeket nézni, jegyzetelni, szöveget szerkeszteni, elektronikus könyveket (e-bookokat) olvasni – aki komoly munkának akarja álcázni a játék-addikcióját, nagyon jól jár vele! Az energiaellátást egy dupla lithium-ion aksi biztosítja – teljesen feltöltött állapotban a Zodiac nagyjából 16 órán keresztül nyúzható – szép teljesítmény, tekintve, hogy a masina képernyője korrekt háttérvilágítással is rendelkezik.

Eddig csupa szépet meséltünk a Zodiacról, szóljunk valamit a hátrányairól is. Először is: a Zodiac **nagy**. Nem rettenetesen nagy, de egy jó kategóriával nagyobb, mint bármelyik, jelenleg kapható zsebkonzol. Ez a nagy képernyő, a beépítet vibrációs funkció és a kényelmes gombkiosztás hátulütője – valamit valamiért. A Zodiac-et nem fogod a farmered hátsó zsebében hordani, az hétszentség – ezt a szerkezetet a divatos felöltők belső zsebei számára tervezték. Az ára is ennek megfelelő: a kisebb memóriával szerelt modell 299 dolcsiba fáj, a 128 megás változatért (ha komolyan szeretnéd használni – filmnézésre, zenehallgatásra – akkor ezt érdemes megvenni) pedig súlyos 399 amerikai dollárt kell kicsengetni. A gépet nem forgalmazzák boltokban (fogják, majd valamikor 2004-ben), az október eleji debüt után kizárólag online lehet megvásárolni.

A GP32-vel ellentétben itt vannak/lesznek professzionális játékok, méghozzá dögivel. A Zodiac 15-20 (direkt erre a platformra fejlesztett) játékkal debütál, köztük olyan címekkel, mint a **Tony Hawk's Pro Skater 4**, a **Spy Hunter**, a **Zodiac-exkluzív Warfare Incoroprated** (a Command&Conquer szériára hajazó valósidejű stratégia), vagy a **Phantom Strike** (látványos verekedős anyag). A játékok ráadásul szépek, mi több, NAGYON szépek. A fejlesztők állítása szerint a Zodiac grafikai képességei valamivel az egyes számú Playstation felett helyezkednek el – ez pedig igen nagy szó. Aki kevesellné a speciálisan a Zodiac-re készülő cuccokat, az nyugodtan forduljon a bőséges PalmOS játékkínálat felé – az oprendszer azonosságának köszönhetően a Tapwave masinája ezekkel teljesen kompatibilis, és itt aztán tényleg van minden, mi szemnek-szájnak ingere, a Tomb Raidertől kezdve a különféle emulátorokig (a retro-őrültek megtalálják a számításukat: kitűnő arcade/NES/Gameboy emulátorok születtek az utóbbi időben PalmOS alá). A kommerciális játékok száma az ígéretek szerint folyamatosan bővül majd (jelenleg készülő címek: Doom 2, Neverwinter Nights, Duke Nukem 3D), a játékok ára pedig egy kategóriával a GBA-s szoftverek alatt lesz.

A Zodiac lenne tehát az ultimatív handheld-megoldás? Ebben azért nem vagyunk olyan biztosak. A gép technológiai szempontból odakeni a konkurenciát, de az ára már nem olyan barátságos, sőt, az átlagos magyar pénztárcához viszonyítva kifejezetten barátságtalan. A kérdés hasonló ahhoz, amit egyszer már a Nokia N-Gage-el kapcsolatban is feltettünk: vajon kell e nekünk egy PDA a játékgép mellé (nekünk kéne, de mi bolondok vagyunk :-), és fordítva: a PDA-ket eddig használó bizniszmenek adnak-e közel 400 dolcsit azért, hogy jót játszhassanak az amúgy szigorúan munkára használt digitális asszisztensükön? Hiába a viszonylag széles játékkínálat, hiába a többi zsebkonzolt földbe döngölő vizuális minőség – a GBA-ra százszor ennyi játék kapható, és (mint azt a konzoltörténelem már sokszor bizonyította) a mennyiség, a reklám, a márkanév, és nem utolsósorban a kedvező ár szinte minden esetben győzedelmeskedik az ambiciózus, de (anyagilag) csak korlátozott közönség számára elérhető próbálkozások felett. Ahogy a vak is mondta: majd meglátjuk...







Phantom Strike







Spy Hunter







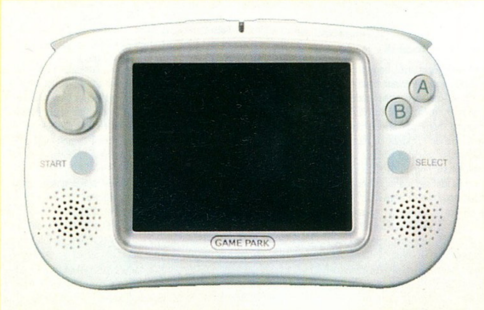
Tony Hawk 4

GAME PARK 32

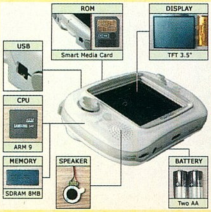
A GamePark 32 (vagy röviden: GP32) koreai fejlesztés. Első pillantásra felpiszkált GBA-klónnak tűnik, de mint oly sokszor, a GP32 esetében is butaság lenne az első találkozás alapján ítélni. A GP32 mögött álló technológia ugyanis egy erős lépéssel a Nintendo handheld masinája **előtt** jár. A képernyő méretes (320x240 pixel, szemben a GBA 240x160 pixelével), a nagyobb méret/felbontás pedig jelentős különbséget produkál vizuális téren a Gamepark (igen, a szerkentyűt gyártó cég neve megegyezik a gépével) üdvöskéje javára. A gép fizikai kiterjedése nagyjából megegyezik az Advance-éval, annál csak kicsivel (konkrétan 1 centiméterrel) magasabb/szélesebb. Összesen hat gomb található rajta – a digitális pad négy iránygombját nem számolva –, ezekből négy az előlapon, kettő (a flippergombok) pedig a gép tetején helyezkedik el.

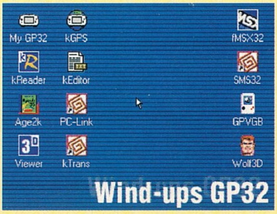


A GP32 kellemesen kézben tartható, belesimul az ember tenyerébe, és nagyobb mérete miatt talán egy kategóriával kényelmesebben lehet elérni rajta a felső gombokat, mint a klasszikus GBA-nál. A masina lelkét egy 133 MHz-es ARM9 CPU alkotja, 8 megabájt memóriával megtámogatva – tehát a processzor JÓVAL erősebb a GBA 17 megahertzen ketyegő ARM7-es szívénél, igaz, itt nincsenek a speciális grafikai / audio effekteket támogató alrendszerek, a GP32 az ilyesmit izomból (azaz szoftveresen) intézi el. Apropó, audio: a GamePark 32 két darab hangszóróval rendelkezik, vagyis itt nem fordulhat elő a klasszikus GBA esetében gyakran tapasztalt „a francba, már megint letakartam az ujjammal a hangszórót" szituáció.



A GP32 ceruzaelemekkel működik, két darab AA-s elem nagyjából 10-14 óra játékidőt biztosít. Háttérvilágítás nincs, van viszont egy külön megvásárolható FLU-készlet, ami teljesen úgy működik, mint az Afterburner a Gameboy Advance-nél (a beszerelése is hasonló módon körülményes :-) A GP32 javára szól, hogy a képernyője alapból egy fokkal világosabb, mint a japán vetélytársáé, így az ember nem érzi akkora szükségét az utólagos megberhelésének, mint ahogy annak idején a GBA esetében. A „por problematikája" itt is adott, a képernyő hajlamos magába szippantani az apró szemcséket (ez más handheldeknél is gond szokott lenni), plusz a korai GP32 modellek által megjelenített kép észrevehetően trapéz alakban hajlott – a mostanság gyártott masináknál ezt a hibát állítólag már kiküszöbölték.





„Oké, oké, de hogyan játszom vele?" – kérdezheti a Nyájas Olvasó, joggal. „SMC kártyákon keresztül, kedves olvasónk, melyeket vagy megvásárolsz, vagy kihalászod a digitális fényképezőgépedből, kamerádból, MP3-lejátszódból." – válaszolja a cikkíró. Az SMC-k (Smart Media Card) szolgának tehát a GP32-n futó szoftverek tárolására. Nagy előnyük, hogy viszonylag olcsók, és széles körben elterjedtek: fentebb már említettünk néhány példát, gyakorlatilag minden, digitális kép/hangrögzítésre szolgáló masina ilyesmit használ. A szoftvert kétféleképpen juttathatjuk el az SMC-re (ebből egyébkén a max. 128 megás hasábokat támogatja a GP32). Vagy megvásároljuk őket boltban, dobozzal, kézikönyvvel, tokkal-vonóval (ez a körülményesebb megoldás); vagy letöltjük a kiszemelt cuccot az otthoni gépünkre, és a GP32-höz gyárilag mellékelt USB-s transzferkábel segedelmével átimádkozzuk őket a kártyára. A kommerciális játékok esetében a letöltésért természetesen fizetni kell (nem kell vészes összegre gondolni, egy játék átlagosan 5-8 dollárba fáj).

Ezzel el is jutottunk a GamePark 32 kritikus pontjáig, a játékellátottságig. Azt hiszem bátran kijelenthetjük, hogy (játékok szempontjából) a GP32-nél kétarcúbb masinát még nem hordott hátán a Föld! Hivatalos, kereskedelmi forgalomba szánt, profi csapatok által fejlesztett játék ugyanis olyan ritka rá, mint a fehér tollazattal büszkélkedő holló. Oké, túloztunk: van pár érdekes darab (**Dungeon & Guarder** – Golden Axe stílusú fantasy beat'em up; **Tomak: Save the Earth, Again** – horizontális űrhajós lövölde, a hardcoreabb arcoknak ismerős lehet korábbról; **Rally Pop** – jópofa Worms-klón; **GP Fight** – újabb mászkálós-verekedős játék, ezúttal egy iskola teljes legénységét kell megrendszabályoznunk), de a komplett GP32-közösség egyetért abban, hogy kizárólag egy (!) kereskedelmi forgalomban lévő játék – a klasszikus **Pinball Dreams** átirata – kaphatja meg a kiváló minősítést, a többi próbálkozás maximum erős közepest érdemel.



Doom | Dungeon & Guarder | Dyhard Infinity

Ezen a ponton akár el is temethetnénk a GameParkot, de nem tesszük. A GP32 bizarr módon nem a boltban kapható játékokkal arat, hanem az amatőrök által otthon fejlesztett/más platformról átírt/emulált finomságokkal. A koreai masina ugyanis nyitott platform, bárki fejleszthet rá, és a fentebb vázolt terjesztési metódussal (értsd: internetes letöltés) villámgyorsan el is juttathatja a kész produktumot a közönséghez. Ezek a játékok ingyenesek, a letöltés mellé sokan a forráskódot és a dokumentációt is mellékelik, a későbbiekben bárki hozzányúlhat, módosíthatja-továbbfejlesztheti őket. Az otthon fejlesztett játékok között persze tonnányi öcskaság akad, de vannak igazán kiemelkedő címek is – a japán stílusú kalandjátékoktól az RPG-ken át a verekedős anyagokig. Rengeteg nagyszerű átirat létezik a gépre: teljes sebességgel fut rajta a **Doom** és **Heretic**, a **Quake** most készülget, átporolták rá a klasszikus Lucasarts kalandjátékok többségét (**Day of the Tentacle**, emberek!), rengeteg logikai cucc került át a gépre – egyszóval van miből válogatni. A GP32 emulációs képességei is nagyszerűek. A handheldhez képest erős processzornak hála a gép jó sok régebbi masina emulálására képes, jelenleg a következő programok futnak teljes sebességgel (és nyújtanak közel 100 százalékos emulációt): *GPEngine* (PC Engine), *Castaway/GP* (Atari ST), *Frodo* (Commodore 64) és a *SMS32* (Master System & Game Gear). Létezik NES, SNES, sőt GB/GBC/GBA (!) emulátor is – ezek azonban (még) nem mondhatók tökéletesnek, de a folyamatos fejlesztésnek köszönhetően egyre jobbak és kiforrottabbak lesznek.

Nem beszéltünk még arról, hogy a GP32 megvásárlásával egy nagyon korrekt multimédiás masinát kapunk. A szerkentyű alapból lejátssza az MP3-akat, és külön szoftver feltelepítésével még a Divx-ekkel is megbirkózik – a handheld mozizás-zenehallgatás előnyeit gondolom nem kell külön ecsetelnem...

A GamePark 32 minden retro rajongó nedves álma: viszonylag olcsó (149 dolcsi), rengeteg ingyen letölthető szoftvert lehet beszerezni hozzá, és remek emulátorok futnak rajta. Igazi alternatív konzol: ha van benned némi kísérletező kedv, és nem ragaszkodsz görcsösen ahhoz, hogy mindent csinosan becsomagolva, konyhakészen tegyenek le eléd az asztalra – nos, akkor mindenképpen fontold meg a beszerzését, szinte biztos, hogy nem fogsz csalódni!

Liquid



Little Wizard | Tomak | Treasure Island



BOMBERMAN '94-BŐL



BONK USA VERZIÓ



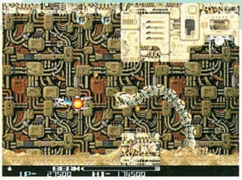
BURNING ANGEL



GHOULS'N GHOSTS



LORD OF THUNDER



R-TYPE II



SOLID FORCE



SPLATTERHOUSE



AFTERBURNER II DOBOZ



DRACULA X DOBOZ



R-TYPE DOBOZ



YS III DOBOZ

PC ENGINE – EGYENESEN JAPÁNBÓL

A KEZDETEK

1986, Japán. A videojátékok piacán, az otthoni szórakoztatás által felölelt területen a helyzet fokozódik. A főszerepet a már korábban útjára indított két 8 bites rendszer, a Nintendo Famocomja (NES) valamint a Sega Mark 3-ja (Master System) játssza, melyek ekkorra már megfelelő rajongói bázist gyűjtöttek maguk köré. A NEC, aki akkoriban különböző vezérlőáramkörök, mikrochipek gyártásával foglalatoskodott (emellett PC forgalmazó, valamint a legfőbb konzolgyártók hardverbeszállító partnere) merész pillantásokkal közeledett a konzolpiac felé, ám megfelelő tapasztalat híján nem mert belefogni egy saját gép elkészítésébe. Tomio Gotoh, a NEC egyik fejlesztőmérnöke tette meg az első lépéseket – azaz társfejlesztőket keresett, kiknek már volt némi tapasztalata a videojáték bizniszben. A Hudson Soft személyben – amely külsős csapatként már dolgozott a riválisoknál is – megtalálta a segítséget; a szakmai tapasztalatot a szoftvergyártás terén. A kiszemelt vállalatnál mérlegelték az ötletet és eldöntötték: közösen belevágnak és elkészítik az akkoriban még csak tervasztalon leledző PC-Engine-t. A két cég tapasztalatai ötvözésének köszönhetően 1987. október 30.-án legördült a futószalagokról Japán első 16 bites konzolja, a PC-Engine!

PC-ENGINE – A NYERS ERŐ

Az így kialakult uralkodó triumvirátus (Nintendo/Sega/NEC) közül egyből a NEC-re szegeződött minden konzolrajongó szempár. Az eddig valaha megjelent legkisebb masinában (135x10x32 mm) brutális erő lakozott! A cég nem titkoltan a technikai fölénnyel, valamint a (minőségi) játékok áradatával akarta levenni a vásárlókat a lábukról. Ízelítőül: a gép lelkét egy 8 és egy 16 bites CPU alkotta, előbbi egy saját fejlesztésű HU6280-as, utóbbi egy 16 bites grafikus chip (64 KB VRAM-mal), amely többek közt a később megjelenő 24 bites SNK Neo-Geo AES grafikai munkálataiért is felelős volt. A 7,16 MHz-es órajelű CPU, az egészen magasnak számító 400x270-es felbontással (opcionálisan módosítható), az 512 színű palettából egyszerre 256 szín megjelenítésére volt képes, s akár 64 sprite egyszerre való mozgatását is lehetővé tette. Kezdetekben cartridge-os megoldással rendelkezett; ez volt a HuCard rendszer, mely maximálisan 512 Kbit adat tárolására adott lehetőséget. Ezekkel a technikai jellemzőkel a háta mögött a PC-Engine jóval erősebb volt az őt követő Sega MegaDrive rendszerénél is, hiszen a Sega gépénél nagyobb színpalettával, erősebb társprocesszorral és több hangcsatornával is rendelkezett. Minden adott volt tehát, hogy a frissen debütált, ütőképes rendszer szépen bemutatkozzon a nagyközönség előtt.

A procedúra szertartás mértékű volt, a Hudson és a NES hatalmas bemutatókkal kívánt minden (!) konzolos gémert meggyőzni arról, hogy a PC-Engine igenis az ő játékgépük. A szoftverrészleg kapcsolatainak köszönhetően Japánban addig soha nem látott Kánaán és játékbőség vette kezdetét. A Hudson, az Irem, a Namco, a Taito, a Human, a Naxat és sokan mások olyan játékdömpinggel látták el a kis masinát, hogy egyszerűen nem volt olyan réteg – nemre, korra és stílusra vonatkozóan –, akinek ne készítettek volna játékokat. A saját fejlesztések mellett szép számmal kerültek arcade portok is a boltok polcaira, sőt az sem volt furcsa, hogy a riválisok játékait klónozgatták – természetesen eltérő címmel és főhőssel, de a gyakorlottabb japáni hardcore arcok kapásból felismerték, hogy melyik lehetett az „ihlető" produktum. Mivel a szoftverellátottság 80%-át a shooterek, valamint az RPG-k tették ki, volt miből válogatni...

Az 1988-as év rendkívül nyereséges volt a NEC számára, szinte minden eladási rekordot megdöntöttek, a játékaikat vitték, mint a cukrot, megalakultak az első PC-Engine fan-clubok; számos rendezvénnyel, versenyekkel bizonyították: ők tényleg a játékosok érdekeit szolgálják! Bár legtöbben nem voltak hajlandóak megválni a Famicom/Mark 3 párostól, több, mint 65%-uk beszerzett egy-egy PC-Engine-t is a gyűjteménybe. Mivel maga a gép nem volt egetverően drága, s a játékok árai sem kúsztak a csillagos égig, a PCE elérhetőnek bizonyult mindenki számára – amihez nagyban hozzájárult a Hudson üzletpolitikája is.

A NEC eredetileg úgy gondolta, hogy szép lassan PC-s eszközöket is gyártanak a PC-Engine-hez (CD lejátszó, nyomtató, egér, stb.), de aztán később a pici elemzéseknek, valamint az igényeknek megfelelően a pusztán konzolos kiegészítők készítésénél tették le a voksot (megemlítjük: nagyon jól döntöttek!). A cégnél abban mindenki egyetértett: hogy ha lúd, legyen kövér! Számos konzolos „add on" kiegészítővel halmozzák el kedvencüket.

Ezen ötlet első megvalósulása a frappánsan '89 karácsonyára időzített NEC PC Engine CDROM 2 megjelenése, mellyel a kiskonzol az elsők közt lehetett a 16 bites, CD architektúrával megáldott masinák között. Az újdonság egy újabb pofon volt a Sega/Nintendo párosnak, a CD alapú megoldás elhozta a digitális videobetétek korát, a játékoknak pedig CD minőségű hangzást kölcsönzött – a már-már szűkös, 512 K-s ROM méret figyelmen kívül hagyásáról nem is beszélve. A kiegészítő csatlakoztatása egy igen ízléses interface csatolón keresztül vált lehetővé, mellyel egy egységes rendszert alkotva a PCE könnyen hordozhatóvá vált, s rendkívül impresszív képet mutatott. Talán nem véletlen, hogy a CDROM megjelenése után kezdtek csak a nagy arcade nevek (After Burner, Out Run, Darius – amelyek Sega arcade játékok voltak) szálingózni az első 16 bites konzolra, a MegaDrive-ot bőven megelőző látványvilágot prezentálva leendő tulajdonosaiknak.

TURBOGRAFX-16 – IRÁNY AZ USA!

Miután a NEC of Japan az anyaországban sokadik sikeres körét futotta, kiötlötték, hogy a másik „nagyfogyasztójú" kontinensen, az Egyesült Államokban próbálnak szerencsét. Tudták, hogy erős konkurenciára számíthatnak a NES és a Master System személyében, ám ez nem tántorított el senkit sem az új kihívások elől. Két évvel a japáni megjelenés után kellő bátorságot éreztek magukban, hogy hivatalosan is bejelentsék színrelépésüket és szembesítsék az amerikai játékos társadalmat a 16 bites világképpel. Bemutatták a TurboGrafx-16-ot (kódnevén TG-16 – a PC Engine módosított változatát), amely osztatlan sikert aratott a kontinensen, a Nintendo és a Sega legnagyobb kárára.

A riválisok (köztük az Atari is, de ekkor szegény már eléggé betegeskedett a 7800-as sorozattal) nem nézték türelmesen végig az újabb vereséget, hatalmas reklámhadjáratokba kezdtek a közönség megnyeréséért. Tanultak japáni hibáikból, s a TG16 bemutatkozása mellett a Sega is előrukkolt a MegaDrive-val (ha már az anyaországban alulmaradt a NEC masinájával szemben), ráadásul azt is kihasználta, hogy az újoncnak még nincs kellő felvevőpiaca az adott területen. Bár a MegaDrive némileg gyengébb volt, előbb kihozták az arcade klasszikusokat, több játékot adtak ki rövid időn belül, ezzel sikerült némiképp a NEC lendületéből visszavenni. Hat hónappal a TG16 debütálása után a MegaDrive átavanzsált Sega Genesis-re, kapott egy új szinkronizáló processzort, eltüntették a sztereo csatlakozót és hardveresen meggyorsították az egész rendszert. Hogy ne hagyják békén a TG16-ot, nyíltan elemzéseket folytattak a hardvert illetően (akárcsak a későbbi SNK esetében), hogy az nem is 16 bites rendszer, mert egy hibrid gépezetről van szó – azonban ezzel nem sok eredményt értek el. Annál többet viszont az akciókkal és a bundle csomagokkal: nem egyszer fordult elő, hogy az újonnan vásárolt Genesis-hez ajándék programokat osztogattak. A TurboGrafx-16 ezt ellensúlyozandó, 1990-ben kijött egy új CD-s megoldással – ez lett a TG16 CD, amely az amerikai piacon is azzal próbálta megfogni a vársárlókat, mint japánban: az új CD technika nyújtotta előnyökkel. A kezdetekben nagyon drágának számító konzol (400 USD körüli ár) lehetőségeit maximálisan megpróbálták kihasználni; sok, japánban már befutott és CD-n is létező címet portoltak/fordítottak/írtak át a sikert remélve. De amíg a „letelepedett" konkurencia már jól bevezetett nevekkel dobálózott, a NEC „nagy" aduász címei semmit sem mondtak a legtöbb amerikai számára. A Nintendo sorra levédette a játékait, így azokból klónok sem készülhettek – csak jóval később, mikor a korlátozást feloldották, de a T16 CD-nek akkor már késő volt.

Később aztán, mikor a Nintendo is hódító útjára indult a Super Famicommal (USA, EU=SNES), muszáj volt valami újjal előrukkolni: a válasz a NEC SuperGrafx-ban öltött testet. Ez tulajdonképp nem volt más, mint egy tuningolt TG16 megspékelve egy brutál 68516-os processzorral, kétszer több videopufferrel, valamint a továbbfejlesztett hangchippel; ráadásul szoftveres úton visszafelé kompatibilis volt az előző rendszerrel is. Nem volt túl kifizetődő, drága volt a gyártása, kevés volt rajta a haszon, s csak 6 játék jelent meg hozzá pár hónap alatt (Aldyness, Darius Plus, Ghouls'n Ghosts, 1941, Granzort, és a Battle Ace) – jobbára a visszafelé való kompatibilitás (és a későbbi játék újraírások) vitte előre. Különlegességét az adta, hogy ez volt



Core GrafX


Vannak gyűjtők. Megszállottak...



Látszólag semmi különbség a hagyományos lemezekhez képest

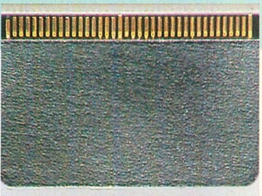


PC ENGINE SUPER GRAFX KÁRTYÁKKAL


Original Joypad


Multifunkcionalitásának köszönheti népszerűségét


A linkelésre is alkalmas, színes kijelzővel ellátott PC Engine GT/Turbo Express






A világ legnagyobb handheld konzolja, a PC Engine LT


Az amerikai Pc Engine, azaz TurboGrafx-16

Egy Hucard a sok közül: Final Soldier 1991

az egyetlen NEC gépezet, amely mindennemű import játék futtatására képes volt – régióra való tekintet nélkül! Nem volt hosszú életű, le is állították a gyártását fél év múlva a megjelenést követően... :(

Az amerikai helyzettől eltekintve és az anyaországban elért eredményeket elnézve abszolút nyereséges volt a cég. Ekkorra már kb. 450-500 játék vált elérhetővé a játékosok számára; ideje volt tehát, hogy kicsit újra megbolondítsák a piacot. 1991. szeptember 21.-én megjelentek egy PC Engine DUO nevezetű hibrid gépezettel, amely a PC-Engine-ből, valamint egy CDROM 2 modul egybeépítéséből született. Hozzácsaptak néhány MB-nyi extra memóriát, 2 MB-nyi plusz videopuffert, s készen is állt az új masina. Az egyik extra az új Super CD formátum bevezetése volt, amely még nagyobb szabadságot adott a videografikusok kezébe (szebb megjelenítés, tömörített formátumok esetén is). Hardverileg ez a verzió volt a legerősebb az összes NEC gyártmány közül. Az üzleti eredmények elemzése után úgy gondolták, tesznek még egy próbát az amerikai és az eddig elhanyagolt európai piaccal is.

A Hudson és a NEC megalapította új leányvállalatát TTI néven, s a kontinensen is megjelentették a PC Engine DUO-t TTI Duo-ra keresztelve. Tanultak az előző hibákból, kapásból nagy reklámhadjárattal, bundle csomagokkal és akciókkal érkeztek, mielőtt a riválisok felmérhették volna az új konzol által okozott veszteségeket. Az USA és Európa számára ez volt az igazi 16 bites korszak kezdete, szó szerint kirángatták az embereket a 8 bites világból – ebben a régi klasszikusok folytatása (N/Sega klónok, portok – ekkora ugyanis a Nintendo által hozott rendelkezés már nem élt), valamint az induláskor rohamra váró japáni csúcsjátékok is nagyban segítették a NEC TTI Duo Pro elterjedését. Az európai országokban nagy lelkesedéssel fogadták az új jövevényt, ám a kevés beérkezett példány (és a magas ár – 250 USD, némelyik, bundle csomag 299 USD, igaz, ezekez három játék járt) miatt nem terjedhetett el szélesebb körökben. A ma közkézen forgó modellek nagy része ebből a korból megmaradt Duo Pro masina.

A régi PC-Engine/TG16-ot sem hanyagolták el; sőt, megpróbálták felturbózni a '91 karácsonyán megjelentetett Super CDROM 2 add on eszközzel, amely fő előnye a Super CD formátum támogatásában rejlett és kompatíbilis volt minden megjelentetett modellel. Az új kiegészítő segítségével egyes újradizájnolt játékok az eredeti modelleken is futottak.

A hatalmas reklámkampánynak köszönhetően jó eladást produkáltak az Államokban, amellett, hogy a Sega is megpróbálkozott a CD ROM bevezetésével (ez volt a MegaCD) – ám ehhez szüksége volt a régi Genesis/MegaDrive-ra is. A NEC ellenben mint a világ első komplett CD alapú játékrendszereként hirdette a Turbo Duo-t, jó néhány vevőt elhappolva ezzel a konkurencia orra elől. Sikeresnek bizonyult a reklámkampány, ám az évek során soha nem készült mennyiségileg annyi program, mint a másik két platformra. Még a Kisado konverter (a japáni HuCard-okat lehetett az amerikai és az európai rendszerrel működtetni vele) sem volt képes arra, hogy az érdeklődést hosszú ideig fenntartsa. Csupán az arcade címek portolásával nem lehetett megmaradni az amerikai piacon, s ezt tudták a cégnél is. Mivel a NEC mindig is elsődleges piacát az anyaország tette ki, ott jelentek meg az újdonságok, s az elsőrangú produktumok, melyek idő avagy a csúszás hiányában mire a tengerentúlra kerültek, már elavultnak számítottak.

MINDENT A RAJONGÓKÉRT!

Kétséget kizárólag a fentebb említett konzolok voltak a NEC legsikeresebb és legpopulárisabb masinái. A cég jelmondatának azonban a hátteret azok a gépek és kiegészítők szolgáltatták, melyeket speciálisan a gyűjtők, avagy a rajongók számára készítettek. Némelyikük pályafutása persze úgy indult, mint bármelyik másiké, később aztán a „konzolos történelem" alakította úgy sorsukat, hogy abszolút ritka, nehezen és drágán hozzáférhető szórakoztató eszközök lettek belőlük. Mások már kapásból, a megjelenésük pillanatában megkapták a „RARE" (ritkaság) jelzőt, de rendszerint ők voltak kevesebben.

Komplett gépek tekintetében az első ilyen lépésnek a PC Engine CoreGrafx tekinthető, amely nem sokkal az első japáni PC-Engine megjelenése után vált elérhetővé. Ugyanaz a gép, eltérő, dögösebb dizájnnal, valamint egy extra AV csatlakozóval megspékelve. Ebből a típusból készült az évek során még egy széria, a CoreGrafx II., melyben a másodszor is újradizájnolt burkolat mögött egy hardveres tuninggal ellátott változat bújt meg. Speciálisan, limitált példányszámban, gyűjtők számára gyártott, rövid ideig kapható rendszerről van szó, amely nem nagyon tette ki a lábát a szigetországból.

Az „olcsósítás" érdekében (amely szintén hozzátartozott a marketingstratégiához) készült egy PC Engine Shuttle névre keresztelt verzió is az eredeti masinából. Ez nem tartalmazott semmilyen bővítő modult, így a CD-s kiegészítőket el lehetett felejteni, csupán a cartridge-os megoldások jöhettek szóba. A fekete, impozáns burkolat nagyon hasonlít a 64 bites Atari Jaguarra ('96), holott az csak évekkel később debütált az Államokban. Nem volt olyan széles körben hozzáférhető, mint az eredeti gép, így hamar elfelejtette a piac.

Mint ahogy sok cég, a NEC sem hagyhatta ki a handheld piacot, ezért több hordozható géppel is előrukkolt. Az első, a NEC/PC-Engine GT (USA=Turbo Express), a meglehetősen nehéz és kellemetlen fogású masina egy az egyben az otthoni konzol koppintása volt, azonos technikai adatokkal rendelkezett és ugyanazon HuCard-ok működtetésére volt képes. Rendelkezett TV Tunerrel és egy Turbo Linkkel is, mely segítségével egyszerre két játékos irthatta az ellent. Népszerűtlenségét a magas ára (300 USD körül) és a nagy energiaéhsége okozta – többek közt ennek köszönhető, hogy rendkívül kevés készült belőle, ergo a csillagokat is lehoznák a gyűjtők egyegy darabért, annyira ritkaszámba megy.

A második képviselő még ennyire sem volt populáris darab. A PC Engine LT-ből mindössze pár darab készült. Nem volt más, mint egy robosztus, CDROM/HuCard támogatással is rendelkező hordozható gépezet (akksiról nem volt üzemeltető, csupán hálózati adapter segítségével), egy 4 inches képernyővel megspékelve. A valaha készült legnagyobb hordozható handheld gép csak japánban volt kapható, ám ott is csak nagyon rövid ideig.

A fentebb felsorolt gépek mellett még néhány, alig eltérő verzió is napvilágot látott a világ egyes pontjain (olcsósított, CD-s és CD nélküli gépek) – innét is látszik, hogy a PC Engine az egyik legváltozatosabb konzol a videojáték történelemben. A sokféle kontroller, kábelek, kiegészítők mellett készítettek memóriabővítőket és rendszerkártyákat is, melyekkel a legtöbb esetben extra sebességnövekedést értek el. Az egyik legkülönlegesebb add on mégis a Karaoke System volt, ami egy komplett keverőpult, egy mikrofon, két hangfal és egy remekül megírt karaoke szoftver erejét ötvözte magában. (Csak a japáni piacra!)

KONKLÚZIÓ

Miért szerették meg annyira a PC-Engine-t a gémerek? A válasz a játékokban rejlik. Önmagában a plusz teljesítmény nem elég, mindig kell valami, amely kihasználja a rendszerben rejlő erőt, megmutatja, s elvarázsolja a játékost. A NEC konzoljaira fejlesztők egyvalamiben nagyon jók voltak: csakis minőségi produktumokat adtak ki a kezük közül! A Hudson áldásos tevékenységének köszönhetően Japán legjobbjai ültek le programokat fejleszteni a PC-Engine-re, melynek egy olyan hihetetlen és színes választék lett az eredménye, amit nem sok konzol mondhat el magáról. Itt ne akarjunk B és C kategóriás játékokat keresni, mert úgysem sikerül. A stílus, a hangulat, az élmény és a grafika a fejlesztésnél alapkövek voltak; csupa MINŐSÉGI játék, amely képes még ma is lebilincselni az embert a TV elé egy TurboGrafx kontrollerrel a kezében. Az öt varázsszónak köszönhetően olyan programok születtek, melyekből számos mai anyag meríti a tartalmát, hiszen egy YS, egy Lord of Thunder, egy Far East of Eden, avagy egy R-Type még a mai napig etalonnak számítanak a műfajaik keretein belül. A megannyi shooter, mint pl. a Nexzr, a Macross 2036, a Darius Alpha, vagy egy Sapphire (a legjobb shooterek egyike) kikapcsol, s megszünteti a világot körülötted.

Habár az európai konzolkultúrában nem hagyott maradandó nyomot a NEC remekműve, mégis: ha találkozol egy PC-Engine konzollal, NE menj el mellette szó nélkül. Nem tudod, mit hagysz ki!

Stinger
stinger@576.hu





Dragon Treasure automata



A depaato belülről



A depaato-k császára, a Sunshine City



A végeláthatattlan SEIBU depaato



Az AMLUX belülről



Az igen király Virtua Cop 3



Az úri közönség verekszik

Csá mindenkinek, Big ismét itt van, hogy próbára tegye a nyomdafesték tűrőképességét! A nyári szünetem lassan a vége felé közeledik (az itteni egyetemeken szeptember végéig tart), hamarosan kezdődik a nagy hajtás. Gondolom, ti odahaza már alaposan belekóstoltatok a dolgos élet „örömeibe”... Na mindegy, addig azért lesz egy Tokyo Game Show, amiről természetesen első kézből kaptok tudósítást... (Ahogy aztat' Móricka elképzelte! A TGS előtt két nappal úgy lebetegedtem, hogy el sem tudtam menni... Na, majd jövőre).

De addig is, folytassuk, amibe a múltkor belekezdtünk, Tokió számomra legkedvesebb kerületeinek bemutatását. Természetesen a válogatás teljesen szubjektív, szigorúan az újságírói pártatlanság követelményeinek teljes semmibevételével készült. Tehát lássuk a medvé(ke)t: Brumi (bocs :)

IKEBUKURO

Ez a hosszú nevű kerület csak tíz percre található az otthonomtól (aminek szintén jópofa neve van: Takadanobaba), úgyhogy talán ide szoktam a leggyakrabban elmenni, egy kis szórakozás vagy kirakatnézés céljából. Ikebukuro a nagy városközpontok közül az egyik újabb, nem rendelkezik olyan nagy és nemes (khm...) hagyományokkal, mint Shinjuku vagy Shibuya. Ennek ellenére népszerűsége folyamatosan növekszik, és a kerület mindent meg is tesz a tokióiak (pénzének) odacsábításáért.

Ikebukuro legfőbb vonzerejét az itt sorakozó *depaato*-k adják. Hogy micsodák??? Nos, a depaato a japánok életének egyik fókuszpontja, a munkahely és a család után (sőt, sok esetben a család előtt). A depaato szó az angol *department store* japánosított és rövidített változata. Jelentése ugyebár nagyáruház, de nehogy már az otthoni Corvinra vagy Skála Metróra tessék asszociálni! Nem, a depaato sokkal több ennél...

Először is a hagyományai a 19-dik századig nyúlnak vissza, amikor Edó (az akkori Tokió) utcáin még kopaszra borotvált szamurájok és fehérre festett arcú gésák császkáltak. Vannak olyan áruházak, amik gyakorlatilag azóta folyamatosan működnek, ugyannak a családnak a tulajdonában. Külön érdekesség továbbá, hogy a legnagyobb depaato-k közül sokat vasúttársaságok (!) működtetnek, ilyen például Ikebukuro két leghíresebb áruháza, a *Seibu* és a *Tobu* is. Természetesen a méretük óriási: a legtöbbjükbe a Westend „Cici” Center ötször beleférne (ha nem is területre, he az üzletek számában mindenképpen). Ami viszont a japán depaato-t a világon egyedülállóvá teszi, az a hihetetlen áru- és szolgáltatásdömping, amit a vásárlóközönség nyakába próbálnak sózni. Nem költői túlzás, hanem tény: ha egy japán a születésétől kezdve a haláláig csak egy, véletlenszerűen kiválasztott depaato-ba járhatna vásárolni, akkor is el lenne látva mindennel, amire életében csak szüksége lehet. És itt nem csak hagyományos értelemben vett árukra gondolok: az egy dolog, hogy minden nagyáruházban hatalmas fodrászatok, kozmetikai szalonok és utazási irodák működnek, hogy kérésre bankszámlát nyitnak neked, vagy életbiztosítást kötnek a nevedre; de mit szóltok például ahhoz, hogy a híresebb depaato-k esküvőket is szerveznek, sőt, most kapaszkodjatok meg: *saját temetkezési vállalkozásuk* van! Teljes körű gondoskodás, bölcsőtől a sírig, természetesen megfelelő ellenszolgáltatásért. Ami magyarra lefordítva persze annyit jelent, hogy a legtöbb depaato kib... drága. Mindenesetre ettől még a depaato a japánok életében meghatározó szerepet játszik.

Ikebukuro többek között arról is nevezetes, hogy itten található Tokió (és valószínűleg az egész világ) legnagyobb bevásárlóközpontja, a depaato-k császára, a *Sunshine City*. Ez a monstrum egy *hatvan emeletes* felhőkarcolóban terpeszkedik, valamint nagyrészt elfoglalja a környező épületeket is. Még bejárni is szinte lehetetlen, nemhogy áttekinteni. Azt, hogy mit lehet itt kapni, könnyen felsorolhatom: úgy nagyjából *mindent*. Található még az épületben párszáz étterem, mozi, játékterem, kilátó, szépművészeti galéria, mélytengeri akvárium, valamint közvetlen mozgójárdás összeköttetés a metróállomással. Itt tényleg nem túlzás a City elnevezés, a szolgáltatások mennyisége és sokfélesége simán veri egy közepes magyar városét. Az már csak hab a tortán, hogy a komplexum része a világ egyig legnagyobb autószalonja, a Toyota AMLUX kiállítóterme. Ide nagyon szeretek eljárogatni, és nem is csak azért, mert az ember megcsodálhatja és beleülhet a legeslegújabb Toyota autócsodákba (ami szintén nem hátrány...). Az AMLUX ugyanis nem csak egyszerűen kocsikat próbál eladni, hanem gyakorlatilag családi szórakoztató központ. Van benne mozi, koncertterem, Forma-1 bemutatóterem (minden, amit tudni akartál a Toyota-csapatról), életnagyságú kocsi Legoból (!), és egy fantasztikus kis játékterem, ahol a legújabb PS2-es game-eket nyomhatod ingyen. És persze itt van a világ legnagyobb reklámötlete: szeretnéd kipróbálni az új Celica-t vagy Supra-t a versenypályán? Megteheted itt helyben, mégpedig a GRAN TURISMO 3 speciálisan az autószalon számára készített verziójával. Ebben természetesen csak Toyota modellek vannak, és tokiói pályák, viszont ingyenes a játék, és egymással is lehet versenyezni. Kérem szépen, itt a bizonyíték: a videojátékokat immár „komoly” üzleti és oktatási célokra is fel lehet használni!

Van még Ikebukuroban egy másik érdekesség is, amiért szintén sokat járok arrafelé. **Sega GIGO**-nak hívják, és nem más, mint egy óriási játékterem. Persze távolról sem a legnagyobb Tokióban, de azért 7 emeletével nem egy lebecsülendő példány! Mint a nevéből is kiderül, a Sega működteti, de természetesen az összes fontosabb japán játékgyártó cég gépei megtalálhatók benne. És micsoda gépek! Itt látszik csak igazán, mennyivel kiforrottabb Japánban a videojáték-kultúra, mint nyugaton. A játékterem errefelé nem csak pár perces, max. félórás idő-elütésre jó, itt bizony egy egész napot is lazán el lehet tölteni. És bizony sokan el is töltenek, ráadásul nem is csak iskolakerülő (na nem mintha ez Japánban előfordulhatna) kissrácok, meg magányos, elborultan fanatikus otaku-k (na, ebből már több van :), hanem családok, öltönyös-aktatáskás üzletemberek, na meg szerelmespárok. Bizony, Japánban egyáltalán nem ciki randi címén játékterembe cipelni a barátnődet (végre össze lehet kötni a kellemeset a még kellemesebbel, hurrá!), és a lányok sem szoktak tiltakozni, ugyanis rengeteg olyan játék van, amit vagy kifejezetten lányoknak terveztek, vagy kortól-nemtől függően bárki élvezhet. Hogy azt már ne is említsem, hány kedves, mosolygós japán lányt láttam, amint épp a barátját alázza Tekkenben vagy Time Crisis 3-ban!

A játékterem felépítése meglehetősen tipikus japánban, ez alól a Sega GIGO sem kivétel. Az épületbe belépve a földszinten (amit itt első emeletnek hívnak) UFO-catcher gépek hada fogad, ahol mindenféle *kawaii* plüssfigurák várják, hogy nyakon ragadják őket. Saját tapasztalatból tudom, hogy a lányok itt le is szoktak cövekelni, és addig nem lehet őket elmozdítani, amíg nem nyertünk ne-



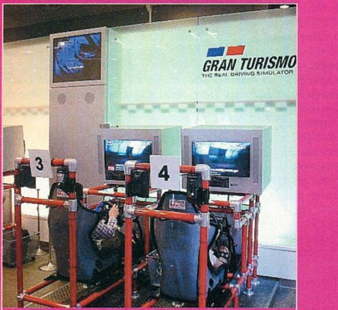
F-Zero AX



Hagyományos UFO-catcher



Igen, ezek igazi lányok a játékteremben!



Ingyen Gran Turismo



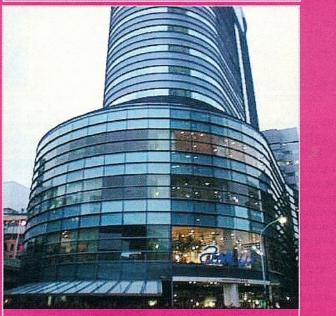
Iste hozott a SEGA-nál!



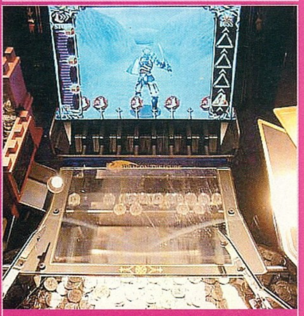
Japán dob automata



Nem annyira hagyományos UFO-catcher



Toyota AMLUX szalon



A Dragon Treasure kincsei

kik legalább egy Micimackót... Viszont van itt egy játékgép is, ami általában nagyon bejön a csajoknak, de nekem is elnyerte a tetszésemet. Az igen furcsa kinézetű szerkezetből keleties zene szól, és időnként egy borízű hang kiáltja: *Ryori no Tsukujin 2*! A kissé szabadon *Konyhásnéni 2*-nek fordítható cím valójában egy szusi-szimulátort takar. Igen, szusi-szimulátor. Az irányító egy nagydarab műanyag konyhakés, amivel a képernyőn ficánkoló halakat kell megadott időn belül szusi-szeletekre vágni, egyre gyorsabban és egyre több szeletre. Közben egy beszívott vendéglőshöz kitűnően illő géphang biztat minket egyre heroikusabb teljesítményekre a munka frontján. Miután kellően kiidétlenkedtük magunkat (és ez még csak a bemelegítő kör!) kétfelé indulhatunk tovább: felfelé és lefelé. Nézzük először, mi van lent: a pincében található ugyanis a verekedős játékok szerelmeseinek paradicsoma, a *Versus City*. Ez a hatalmas terem telis-tele van bunyós játékokkal. Valamennyi ismertebb sorozat képviselve van: Virtua Fighter 4 (naná!), SoulCalibur 2, Tekken 4, KOF 2003, Guilty Gear XX, Street Fighter „A Fene Se Tudja Hányadik"... Mint a hely nevéből talán már rájöttetek, a hangsúly az egymás elleni játékon van. Leülsz a kedvenc géped mellé, bedobod a százast (itt is azzal működik...) és máris egy virtuális arénában találod magad: az összes gép össze van kötve egymással. Megjelenik a „New Challenger" felirat és máris egy ismeretlen kollégával püfölitek egymást nagy vidáman. A győztes tovább játszhat, új kihívókkal, egészen kiesésig. Tulajdonképpen egy végtelen bajnokság az egész, és az eredményeid nem merülnek feledésbe! A statisztikáidat elmentheted egy kártyára, és legközelebb visszatöltheted; így a gép mindig az erőviszonyaidnak leginkább megfelelő ellenféllel ereszt össze. Természetesen én is kipróbáltam magamat, mégpedig SoulCaliburban, amit annak idején Dreamcaston igencsak kiveséztem. Hát mit ne mondjak, nem jutottam túl az első kihívón, persze így jár az, aki mesterekkel kezd ki... A japánok játéktudása egyébként valóban félelmetes. Különösen a verekedős és a lövöldözős játékokban olyan profikat láttam, akinek a gyorsasága és kéz-szem koordinációja valahol egy agysebész és egy hegedűművész keresztezését sejtette. De láttam pl. kopasz, izomagyú machót is, aki olyan meggyőzően rázta a tamburint, mint egy született cigánylány.

Az első emeletet a legújabb és legmenőbb videojátékok foglalják el: Virtua Cop 3 (bika grafikával és „mátrixos" időlassító effektel, ahol szabályosan lelődözheted a feléd küldött golyókat), Time Crisis 3, House of the Dead 3, és az istencsászár F-Zero AX (a GameCube-os GX sem rossz, de a játéktermi messze fölötte áll, sokkal szebb és simább grafikával és mozgó pilótafülkével, fantasztikus élmény!). Ezen kívül időnként kiraknak pár napra még fejlesztés alatt álló, kísérleti gépeket is, így sikerült például mennem egy kört az OutRun 2-vel. A grafika gyönyörű, az eredeti varázsát adja vissza 21-dik századi színvonalon. A zenék is teljesen rendben vannak (az eredeti számok, plusz újak is), viszont az irányítással nagyon nem voltam megelégedve. Túl laza, arcade jellegű, semmit nem fejlődött az eredeti óta, ami azért már nem a ma elvárt színvonal... Remélem, azért még csiszolnak rajta, kár lenne lerombolni a széria nimbuszát.

A következő emelet már nem is videojátékokkal, hanem Medal Game gépekkel van telerakva. Hogy mi is az a Medal Game? Első blikkre mindenféle szerencsejátékok tűnnek fel az embernek, félkarú rabló, lóverseny, *pachinko*, Black Jack, rulett. Ezek ugyanúgy működnek, mind bármelyik kaszinóban, csak pénz helyett Sega-zsetonokkal (medal) lehet játszani. Az ember vesz az automatából egy adag medalt, játszik, a nyereséget pedig ajándékokra válthatja, vagy beteheti egy Medal Bankba, a legközelebbi alkalomig. Ez ugyebár eddig nem hangzik túl izgalmasan, viszont van néhány egészen extra Medal Game is. Szerintem messze a legjobb a Dragon Treasure nevű, amely egy komplett RPG-t (!) tartalmaz, Medal Game formában. Egy kicsit nehéz elmagyarázni, hogyan működik, de azért persze megpróbálom.

Először természetesen választatsz egy karaktert (mágus vagy lovag), aki elindul felfedezni az első dungeont, egy teljesen korrekt grafikájú videó-képernyőn. Ahhoz, hogy haladjon, folyamatosan medalokat kell a gépbe dobálni, megfelelő ütemben, megadott pontokra célozva bonuszpontokért. Időnként belefutsz egy vagy több szörnyikébe, ezeket medalokkal kell addig bombázni, amíg ki nem nyuvadnak. Ekkor kapsz némi XP-t és kincset, általában egy adag medalt, de kaphatsz varázstárgyakat is, bonuszjátékokat, jackpot-esélyt, vagy még több szörnyet a nyakadba, szerencsétől függően. Egy idő után szintet lépsz, ami után egy medal gyorsabb haladást és erősebb támadást jelent. És ez így folytatódik, szintről szintre, dungeonről-dungeonre. A végcél természetesen a Sárkány Kincse, ami egy HATALMAS medal-jackpot. Ugyan RPG-nek a Dragon Treasure nagyon egyszerű, mégis remek szórakozás, és azért az nem semmi érzés, amikor egy monszta lemészárlása után *tényleg* dől a kincs az öledbe!

Az ötödik-hatodik emelet a gyűjtögetős kártyajátékok szerelmeseié. Természetesen ez is meg van egy kicsit bolondítva, amúgy SEGÁ-san :) Ugyan vannak asztalok, ahol lehet játszani meg cserélgetni bármilyen kártyákkal, de az igazi mókát a SEGA saját kártyajátékai jelentik, ugyanis ezekhez saját videojáték tartozik (igen-igen király kivitelben), ami valósággal életre kelti a kártyáidat! Vegyük pl. a Key of Avalon nevű RPG-t (most már legalább tudjátok, melyik játékstílust komálom :) Egyszerre négyen játszhatnak vele, és a gép hatalmas kivetítőjén megjelenik az, amit a játékosok által kijátszott kártya jelent, vagyis ha egy barbár kártyával megtámadsz egy lovagot, a képernyőn a barbárod tényleg kaszabolni kezdi az ellenfelet. Olyan jól van az egész megcsinálva, hogy amikor először láttam, nem is jöttem rá, hogy kártyajátékot látok, csak egy király multiplayer RPG-nek hittem. Egy másik, hasonló játék pedig focis kártyákkal megy (Champion Football), a képernyőn természetesen élőben megy a meccs minden mozzanata, profi kommentárral! Sajnos a szabályok pontos ismerete híján nem tudtam kipróbálni őket, de nagyon is el tudom képzelni, hogy ha az ember rákattan, egész hétvégéket el lehet velük tölteni...

A legfelső, hetedik emelet egy *purikura* (print klub), vagyis fotóautomata-terem, amit előző cikkemben már részletesen bemutattam (Shibuya). A csavar itt az, hogy mindenféle cosplay-öltözékeket lehet kölcsönözni, hogy kedvenc videojáték karakteredként örökíttethesd meg magad az utókornak. Ki is próbáltam volna a dolgot, de sajnos egyedülálló férfiakat ide nem engednek be (Na, vajon miért? Pár vacak Sophitia-ruhás japán középiskolás lány miatt? Hát érdekel az bárkit is?), úgyhogy annak rendje és módja szerint ki is zavartak. Sebaj, legközelebb már a barátnőmmel megyek!

Hát ennyi fért a mai adagba, úgy látszik Ikebukuro egymagában is megtöltötte a cikket. Sebaj, szerintem megérte! Jövő hónapban a neon és a csillogás után egy kicsit hagyományosabb vizekre evezünk, megnézzük mi maradt Tokióban az ősi Japánból. (Több, mint gondolnánk!)

Big



ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (KONAMI) (PS2, GC, XBOX)

Eszement hentelés. Ezzel a két szóval tökéletesen le lehetne festeni a Konami teknőcös játékát. A demóban – amely az E3-on bemutatott verzió kicsit kipofozott változata – három pályát lehetett kipróbálni. Az első egy szimpla városi helyszín, ahol a játékmenet leginkább a Streets of Rage-re hasonlít: megyünk előre harcosunkkal és leverünk mindenkit, aki szembejön. A pálya kisebb szekciókra van osztva, és csak akkor mehetünk tovább az egyikről a másikra, ha már mindenkivel végeztünk. Ez két extrával van feldobva: a járdán levő ládák széttörésével gyógyító kajákhoz juthatunk, a sárga hordók pedig robbannak, ha rárúgjuk őket egy ellenfélre. A másik két helyszínen csak egy-egy robot-főellenfél vár ránk, melyeket igen könnyű legyőzni: az egyiket szét kell csapni, a másikra pedig az említett hordókat kell rugdalni nagy számban.



Karakterünk nem tud sokféle mozdulatot, mindössze támad fegyverével (természetesen mind a négy teknős választható), valamint rugdosódik. Emiatt már rövidtávon is elég unalmassá válik a dolog: csupán a Négyzetet nyomkodva végig lehet jutni a pályán... Több távolsági fegyverünk is lehet (pl. acél dobótőr, villámló shuriken, robbanó tőr), melyeket nem érdemes használni, lévén nincs automata célzás – legalábbis egyelőre – így a 90%-uk mellémegy. Az ellenfelek igen kevéssé változatosak: van zöldpulóveres fickó, sárgapulóveres, no meg robotkutyák ezrei – utóbbiak elhalálozáskor robbannak is. Egyelőre csak a Story-mód volt kipróbálható (bármelyik karakterrel, akár ketten, kooperálva is), de a menüből ítélve lesz lehetőség az egymás elleni küzdelemre is. Az persze kérdéses, hogy mennyire lesz igény erre, lévén a harcrendszer nincs túlságosan kidolgozva.

Mint az a képeken is látszik, a grafika a cel-shading eljárás felhasználásával készült, és egész hangulatos lett. Igaz, a játéktér kialakítását poligontakarékos módon végezték, és az ütések után megjelenő „THOK!", „BASH!" és „CRASH" feliratokon kívül említésre méltó effekteket sem fogunk fellelni. A programra egyébként különösebb technikai jellegű panaszunk nem lehetett; az irányítás kézre álló, cseppet sem szaggatott, minden hang a helyén volt, és egyszer sem fagyott le. Az egyetlen baki a „Challnege Mode" felirat a főmenüben, de ezt talán még kijavítják az október végén esedékes megjelenésig. Az eddig látottak alapján túl tartalmas örömökre nem kell számítani, és kérdéses, hogy a játék mennyi időre lesz képes lekötni a közönséget: a három demopálya teljesítése alig tíz percbe került...



CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE (KONAMI) (PS2)

A Konami a Castlevania-ból is az E3-on kiállított demo emészthető változatával (pl. készítettek hozzá menüt) dobott meg minket. Túl sok adat nincs a korongon, ugyanis mindössze tíz szoba vár ránk. A játék meglehetősen hasonlít az eddigi Castlevaniákra, főképp a fegyverek, illetve az újratermelődő ellenfelek voltak ismerősek (bár a csontváz a játékok kábé 97%-ából ismerős lehetne). Kis változás, hogy a munícióként szolgáló szíveket nem a fáklyák szétverésével szerezhetjük meg, hanem simán felszedhetjük őket, amint lebegnek a padló felett. Leon Belmont nevű hősünk egy ostorral és némi mágiával felszerelve járja be Drakula kastélyát – illetve ezúttal annak csak kicsiny szeletét (egyébként a demo nem a program legeleje, hiszen már nálunk van két varázsgömb, és duplán is tudunk ugrani).



A játék leginkább a Rygarra hasonlít, de mivel az a nagyszerű játék valószínűleg sokak figyelmét elkerülte, a Devil May Cry-t is meg kell említenem. A kamera nem szabadon követi hősünket, hanem a fejlesztők által megálmodott pontokról közvetítenek – remélhetőleg ezeken még csiszolnak, mert még ebben a rövidke részben is tucatszor volt gondom a nézőponttal: nem látszottak az ellenfelek, vagy ami rosszabb, a saját karakterem tűnt ki a képből. A két támadásgomb segítségével meglepően sokféle mozdulatot csalhatunk elő, és persze ott vannak még a másodlagos fegyverek is. Ezekből hármat lehetett kipróbálni, a dobótőröket, a kristályt (ez alaphelyzetben repeszgránátként működik) illetve a szentelt vizet. Utóbbi elég furán működik, nem egy kis fiolát hajítunk el katolikus molotov-koktél gyanánt, hanem ha elhasználjuk, akkor egy kis aura von minket körül, amely minden pokoli teremtményt sebez. Ehhez még csatlakozik a Harmony of Dissonance-ből (ez a második GBA-s Castlevania volt) ismerős tápolási rendszer. A játék során hét különféle gömböt vehetünk fel, melyek közül egyszerre egy lehet aktív, és ez megváltoztatja a másodlagos fegyver hatását. A tőr mágia nélkül csak egy egyszerű fémdarab, a vörös gömbbel összepárosítva egy kiszámíthatatlanul örvénylő pengesereg, a kék gömbbel kombózva viszont hatalmasakat robbanthatunk. A demoban egyelőre semmilyen szerepet nem töltött be, de a kijelzők között volt egy kis mérce, mely a varázspontokat hivatott számlálni – kíváncsian várom, hogy ez a része a játéknak milyen lesz.



A rövidke demó technikailag hibátlan volt, ami azért is nagy szó, mert a Lament of Innocence nagyon úgy néz ki, hogy hozza a szokásos – azaz magas – Konami-színvonalat. A zene például fantasztikus, szobáról szobára dinamikusan változik. A grafika is tetszetős, főhősünk (aki japános módon templomos lovaghoz képest kissé gyenge – hogyenmondjam nőies – testalkatú) mozgása például minden dicséretet megérdemel. A meglehetősen lelombozó N64-es háromdimenziós Castlevaniák után úgy néz ki, hogy a cég kiköszörüli a csorbát...

NBA JAM 2004 (ACCLAIM) (PS2, XBOX)

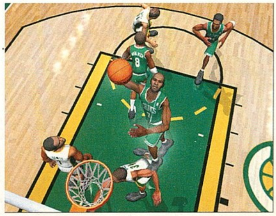
Meg kell mondanom, eddig mindösszesen két olyan kosárlabdás játék készült, amely öt percnél tovább volt képes lekötni. Az egyik a játéktermi NBA Jam volt cirka nyolc-tíz évvel ezelőttről, a másik pedig az annak szellemiségét feltámasztó NBA Street 2. Éppen ezért kíváncsian vártam, hogy mit sikerül az Acclaimnak alakítania egy évtized után, az eredeti alkotógárda nélkül.

Sajnos azt kell mondanom, hogy engem nem tudtak újra megfogni. Pedig keményen próbálkoztam, egyre növekvő dühöm ellenére lenyomtam vagy tíz mérkőzést, de mindhiába... Ez egyrészt köszönhető a program nehézségének – mindössze egyszer tudtam nyerni, akkor is a Lakers-szel voltam valami huszadrangú csapat ellen, és még így is csak egy ponttal lettem jobb! Nehézségi beállítás egyelőre nincs, úgyhogy maradt a káromkodás és a hőbörgés. Ez egyébként nem – csak – eredendő bénaságomnak köszönhető, hanem annak is, hogy a gép kicsit csal is. Például őt még nem láttam hárompontosnál hibázni, én viszont egyszer sem tudtam a kétpontos határon kívülről betalálni! Meglepő volt, hogy a régi játék kétfős csapatait felduzzasztották, immár mindkét fél részéről három-három colos legény lép a kisuvickolt deszkákra. Minden mozdulatnak van egy tápos változata, amit akkor hozhatunk elő, ha a turbó-gombbal együtt használjuk – így nagyon durván lehet zsákolni és lökdösődni. A látványos akciókkal Jam-pontokat szerezhetünk, amelyekkel aztán rengeteg cuccot nyithatunk meg a megfelelő menüpontban – például csak csapatokat vagy arénákat.



Az előzetes verziónk néhány kisebb dolgon kívül már mindent tartalmazott, és ezek alapján azt mondhatom, hogy a játék legérdekesebb része a Legends Tournament lesz, ahol a sport régi ászaival mérkőzhetünk meg. A World Cup '98-ból koppintott módon a régebbi meccsek itt fekete-fehérben láthatóak és a brigádokat természetesen meg lehet nyerni. Legalábbis gondolom, mert ugye nekem nem sikerült lemosnom őket a színről.

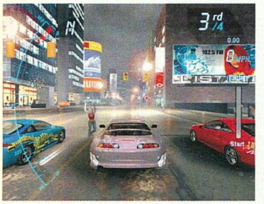
A két verzió közül a PS2-es kicsit hátrébb állt a fejlesztésben, többször szaggatott, és a töltögetéseknél jó eséllyel lefagyott. Cserébe viszont ha le akartam volna lohasztani egy nagyobb társaságot, akkor is használhattam volna, ugyanis a program büszkén dicsekszik el vele, hogy multitapokkal felszerelkezve akár hatan is lehet passzintani a narancsszín golyót (az Xbox-osban pedig az online opció néz hívogatóan – ám csak karaktereket lehet majd letölteni). A legtalálóbb jellemzés amit a Jamről el lehet mondani talán az, hogy oldschool, öreges – míg az NBA Street 2 mai, vagány játék, addig a Jam megmaradt nagyjából olyannak, mint amilyen tíz éve volt. Nekem ez kevésnek bizonyult, de ki tudja, talán valakinek éppen ez jön be.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND (ELECTRONIC ARTS) (PS2, GC, XBOX)

Hölgyeim és uraim, megérkezett az eddigi legjobb Need for Speed, minden idők egyik legkirályabb autószimulátora! Rendben, még nem érkezett meg teljesen, de az Electronic Arts ellátott minket egy előzetes verzióval (a PS2-es változatból).

Miként az Underground szócska is jelzi, a dolgok kissé megváltoztak a széria előző tagjaihoz képest, kezdetnek rögtön az autók cserélődtek le. Most már ugyanis nem a százmilliós sportkocsik volánja mögé fogunk beülni, hanem városi verdákat fogunk vezetni. Igaz, nem egészen olyanokat, mint amilyenek a gyártószalagról legördülnek, hanem durván tuningolt csodagépeket. Főként japán alkotásokat (Mitsubishi Eclipse, mmm...) kínál a játék, de van néhány nyugati masina is.



A program lelke az Undeground-mód, amely a kapott verzióban elég hibásan működött (fagyogatott, elfelejtette a mentéseket), mindenesetre itt az a lényeg, hogy illegális versenyeken vegyünk részt, lehetőleg győzzünk, majd a pénzből rakjuk össze a legstílusosabb, legvagányabb kocsit a városban. Minden éjjel más kihívások várnak ránk, melyek nehézségét – és ezzel együtt a nyerhető pénz mennyiségét – mi adhatjuk meg. Ugyan az említett problémák miatt nem jutottam el sokáig, de így is változatos kihívásokkal kellett szembenéznem.

A játékkal eltöltött időm túlnyomó részét a sima versenymódban töltöttem, ahol van minden, mi szem-szájnak ingere. Mehetünk időre, indíthatunk bajnokságot, beszállhatunk egy Lap Knockout meccsbe (minden körben az utolsó kiesik, aki utoljára marad, az nyer) vagy részt vehetünk egy futamon az általunk kiválasztott pályán. Ezen felül még van a Drift-mód, ahol átalakított, direkt a farolásokra, csúszkálásra szánt fizikával keringhetünk; kézifék ajánlott. A legjobb dolog azonban kétségtelenül a Drag-mód, vagyis a klasszikus utcai gyorsulási verseny (mint a Halálos iramban c. filmben). Itt is különleges szabályok vannak: például az, hogy nem lehet kanyarodni, csak sávot váltani. A manuális váltó kötelező, az optimális váltáshoz a program segítséget is nyújt (amikor megjelenik a zöld pötty a képernyőn, akkor kell az R2-t megnyomorgatni). Ha még ez sem lenne elég, akkor azt is megemlíteném, hogy a pályákon nemcsak keresztező civil forgalom van, de akadályok is – felbontott aszfalt, parkoló busz stb. És ami a legszebb, ezeken a versenyeken saját verdánkkal vehetünk részt. Az Underground-módon kívül ugyanis szinte szabadon garázdálkodhatunk a tuningcégek által kínált okosságok között. A vizuális fejlesztésre legalább annyi figyelem jutott, mint az érdemiekre, és bizony itt is órákat töltöttem el. De megérte, mert ha végre szerzek egy modemet, akkor novembertől Európa-szerte rengetegen tanulják meg rettegni a sárga-fekete Eclipse-et! Minden van, amit csak ember kitalálhat: ezernyi dísztárcsa, neonfények a kocsi alá, színezett üvegek, rengeteg matrica, na és persze nitro is dögivel. A játék már most iszonyú gyors (kivéve a menük és a töltögetések) és gyönyörű, úgyhogy nincs akadálya, hogy a NFSU felváltsa a Burnout 2-t a városi autóversenyek trónján!



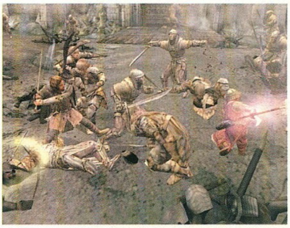
LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING (ELECTRONIC ARTS) (PS2, GC, XBOX)

Általában igyekszem tárgyilagosan hozzáállni a játékokhoz, de amint megjelent a nyitóképernyő (Aragorn a Minas Tirith-i sereg élén) és felcsendült Howard Shore borzongató zenéje, tudtam, hogy elvesztem. Őszintén szólva nekem a tavalyi rész is rendkívül tetszett, főképp azért, mert hangulatos és igényes volt. Persze én is jobban örülnék egy RPG-nek (ha mondjuk valaki készítene egy Morrowind-stílusú játékot, amely a negyedkorban játszódik, valószínűleg sosem hagynám el kedvenc kanapémat), de hát az EA is tudja, hogy a széles néptömegeknek egy könnyebben emészthető akciójáték kell.



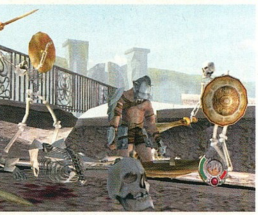
A „könnyen emészthető" szerencsére ebben az esetben nem egyenlő az ócskával, sőt, az EA tényleg nem spórolt semmivel, hatalmas energiát öltek bele a játék elkészítésébe. Minden porcikájáról sugárzik az igényesség, kezdve a pályaválasztó menütől (egy hatalmas templom egyik falán találjuk meg faragások formájában) a küldetések előtt látható, a három filmből összevágott kis introkig (némelyik két-három perc hosszú). Természetesen megmaradtak a kis interjúk is, ezek ismét csak viccesek lettek, mindössze egyetlen apró momentummal támasztanám alá ezt: kiderül, hogy Gollam hangját a szőrcsomót felköhögő macskák krákogásai ihlették. :)

A küldetések három részre vannak tagolva – a varázsló útja Gandalf harcait mutatja be a Helm-szurdoktól Minas Tirithig, a holtak útja Aragornékat kíséri végig a Holtak Ösvényén, a hobbitok útja pedig Frodó és Samu gyötrelmeit mutatja be. Sokkal több pálya nincs a játékban, mint elődjében, viszont a választható karakterek száma kilencre bővült (ebből három titkos, bár azért könnyen rájuk lehet jönni – azt azonban már most elárulnám, hogy Gollam szerencsére nincs köztük). A játék felépítése is hasonlít a Két Toronyéhoz: karaktereink az egymás után bevitt ütésekért a küldetések végén kapnak tapasztalati pontot, amiből aztán bevásárolhatnak a képességboltban. Ami viszont változott, az a program nehézsége. Mivel a Two Towers-t nehéz fokozaton is végigvittem, gondoltam itt sem lesz sok bajom, de már az első küldetésben is majdnem otthagytam Gandalf fogát. Nem tudom, hogy ez most azért van, mert eredendően ilyen nehéznek tervezték a játékot, vagy még nem egyensúlyozták ki a dolgokat, esetleg a kooperatív játékhoz állították be az ellenfelek keménységét, de még könnyű fokozaton is csak sokadjára sikerült teljesíteni a későbbi missziókat. A védekezés gombját igen sokszor kell használni, így a harc sokkal taktikusabbá vált. Egyébként a pályák még az eddiginél is zsúfoltabbak, gyakran több tucatnyian is küzdenek egyszerre, ráadásul teszik mindezt szebb és nagyobb környezetben. A hangok tökéletesek, nem véletlen az a bazi nagy THX-logo, ami beköszön a játék elején. Az előzőből is elment vagy hárommillió, és ez az új rész annál minden tekintetben jobb – feltéve, ha meg tudjuk bocsátani, hogy nem egy szerepjáték.



GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE (ACCLAIM) (PS2, XBOX)

Mióta Ridley Scott filmje, a Gladiátor 450 milliót kasszírozott, feltámadt a lelkesedés a római környezetbe helyezett játékok iránt. Az Acclaim is az indulók között van, alkotásukból egy elég korai verziót vehettünk szemügyre – nemhogy intro nem volt, de még menü sem (legalábbis a PS2-verzióban – az Xbox-os semmilyen gépben nem adott életjelt). A már kész, vagy legalábbis működőképes pályák közül lehetett választani, összesen ötöt.



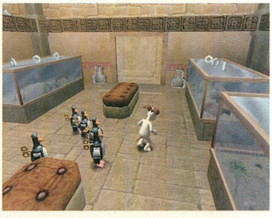
A játékban egy gladiátort, Invictus Thrax-ot (ilyen hülye nevet!) kell irányítanunk, az első pályán még Rómában, aztán extrémebb helyszíneken. Ez az első helyszín már röhejes, ugyanis hősünk egy gladiátorviadalon vesz részt, mégpedig egy olyan akadálypályán, amit a Colosseumon KÍVÜL építettek fel. Hogy ez az ékbekiáltó ökörség kinek jutott eszébe, azt nem tudom, de akkor legalább arra figyelhettek volna, hogy a nézők lelkesítő kiáltásai ne hangozzanak fel minden májszabdaló suhintásunk után, lévén cirka tíz méter tömör kő zárja el a kilátásukat... Persze ettől még nem kellene temetni a játékot, de ezzel még nincs vége: a történet is sűrű felszisszenésekre késztetett. Adva van a szemétmocsoktetű császár, aki Róma helyett egy új fővárost akar építeni, és céljainak megvalósításához az alvilág isteneit hívja segítségül. Mivel minket a nép cukiariédi hősnek tart (azért a gladiátorok nem egészen így működtek), úgy gondolja, hogy a tervéhez mi csak, mint kerékvető járulhatunk hozzá. Miután annak rendje és módja szerint kivégzett minket, az Éliziumon térünk magunkhoz, ami nem más, mint az elesett hősök létsíkja. Itt bíznak meg minket azzal, hogy tegyük el láb alól Arruntius császárt, no meg két démoni társát.

A következő pályák különféle szigetekre visznek minket, az első például egy trópusi paradicsom, egy későbbi viszont inkább a pokolra hasonlít. A játék legalább nyolcvan százalékát a harc teszi ki (a maradék idegesítő kulcskeresgetés-ajtónyitogatás), ami meglehetősen egyszerű lett. A kipróbált verzióban ugyanis meglehetősen kevés mozdulatot lehetett előcsalni, igaz, a kipróbálható három fegyver azért nyújtott egy kis változatosságot. A későbbi pályákon már kipróbálhattam varázslatokat is (hogy ezeket miként lehet elnyerni, az egyelőre nem tiszta, mert a főellenségeknél a program azonnal lefagyott). Az egyik felgyorsít és erősebbé tesz, a másik pedig szellemeket idéz, akik elszívják ellenfeleink életenergiáját (vagy valamijét, ugyanis a legtöbb élőhalott). A grafika egyelőre furcsa: vannak nagyon jól kinéző dolgok, és vannak, amin remélem, hogy javítanak. Tetszetős például az, ahogy a növények rázkódnak, ha ott vagdalkozunk, és az is, ahogy az emberi ellenfelek egyre véresebbek lesznek csapásaink alatt, de mondjuk maguk a pályák elég lepusztultak voltak, és a hullák is hamar eltűnnek. Sehol valami egyedi tereptárgy, mindenhol ugyanaz a három kancsó „díszítette" a tájat. A Sword of Vengeance ezen verziója nem volt túl meggyőző, ha gladiátoros játékról van szó, akkor én inkább a Gladiust várom.



WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO (BAM!) (PS2, XBOX)

Szegény Wallace nem indított valami jól. Az előzetes verzió ugyanis rögvest azzal kezdett, hogy ő szeretné formattálni a memóriakártyámat. Mivel az tömve van értékes FF X és Kingdom Hearts mentésekkel, inkább úgy döntöttem, hogy Gromitékat memóriakártya segedelme nélkül látogatom meg.



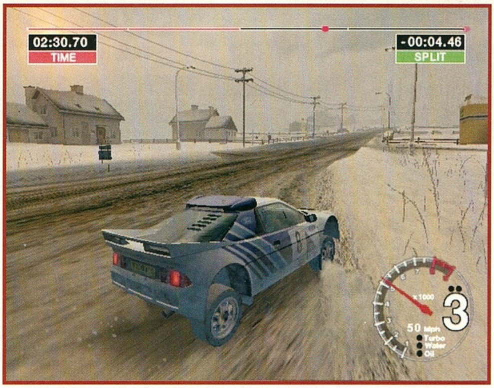
Aki esetleg nem tudná, Wallace és Gromit egy angol úriember, bizonyos Nick Park kreálmányai, eddig kizárólag gyurmafilm formájában jelentek meg, és hatalmas sikert arattak (eddig minden epizód megkapta a maga Oscarját). A névadó Wallace egy tökkelütött ezermester, Gromit pedig hűséges segítője. A játékban utóbbit fogjuk irányítani, Wallace csak akkor jelenik meg a színen, ha valamit meg kell bütykölni. Maga a játék leginkább az ügyességet veszi igénybe, néhol pedig gondolkodni is kell. Akció meglehetősen kevés van benne (legalábbis az első három szinten, ameddig mentés nélkül eljutottam), de a gyilkolás feladatát pompásan elvégzi Wallace ajándéka, a banánágyú. E mellett kutyusunk tud még csapkodni, ugrándozni, sőt, a Metal Geart parodizáló szinten még lopakodni is. Jó platformszokás szerint rengeteg cuccot gyűjtögethetünk, újrakezdési lehetőséget adó kis pasztillákat, a szereléshez szükséges csavarokat és szerszámokat, no meg különféle érméket.

A játék főként a W&G-rajongóknak fog sok örömet okozni, hiszen a játék elkészítésében Mr. Park is részt vett, és a hangok is azok, amelyeket a DVD-ken lehet hallani. Én ezt csak azért tudom, mert sikerült találnom egy ilyen fickót, aki legott el is ájult a játéktól. Neki bejött a kerettörténet (egy velejéig romlott pingvin elrabolta az állatkölyköket, őket kell kiszabadítanunk, ugh...), elmondása szerint a karakterek kinézete és mozgása az igazit idézi, no és a program szellemisége is hasonul a filmeposzokéhoz. Nekem, aki nem ekkora rajongó, már közel sem okozott ekkora örömet, lévén semmi kiemelkedőt nem találtam benne. A grafika ugyan egész pofás, de pont a gyurmamúlt miatt nem lehet benne semmi extra – de legalább hősünk tényleg nagyon jól mozog. Mivel én nem dobtam hátast az igazi hangok jelenlététől, csak az tűnt fel, hogy ezt a durva angol akcentust egy amerikai játékokhoz szokott fül nem biztos, hogy nagy örömmel fogadja. Pajtásomnak már az is örömet okozott, hogy ide-oda totyoghatott kedvenc állatkájával, nekem viszont túl lassú volt a játék ritmusa. Mindent egybevetve a játékot a filmek rajongóinak minden további nélkül ajánlhatom, de rajtuk kívül csak a különösebb, elvontabb cuccok kedvelői lelnek majd benne örömöt.



Grath





Nagy nehezen sikerült megszereznem a Bagó Peti elől a Colin McRae Rally 04 tesztelési jogát (*állítólag* egyből fel is vagdosta az ereit a szerencsétlen :), majd repeső szívvel hazáig szökdécseltem, és gyorsan be is vágtam volna a gépbe a DVD-t, ha nem lennék rally ügyben igencsak megfontolt! Úgyhogy inkább szép sorban elkezdtem lecuccolni a polcomról a rally játékokat, és nekiültem mindegyikkel játszani egy kicsit, hogy amikor majd a tesztalanyra kerül a sor, reálisan fel tudjam mérni a hibáit és az esetleges pozitívumokat; plusz nekiálltam hőn szeretett tesztelő kollégáim cikkeit is átolvasni a témában...

Kétségtelen, hogy van jó néhány rally játék a piacon, tehát igen csak **meg kell gondolnia** az embernek, hogy mire is adja ki a pénzét. Erről meg az jut eszembe, amit az egyik ismerősöm szokott mondogatni: „Minek vennék rally játékot, ha egyszer a Gran Turismo 3-ban is van rally mód?" – ami ugye még viccnek is rossz, mivel szerény véleményem szerint a GT3-ba CSAK azért került rally játéklehetőség, hogy a program készítői rally autókba is berakhassák a kis feneküket :) A GT3-as rally-nak sok köze egyébként nincs is a rally versenyekhez, erről kár is vitázni, ez tény és kész, akinek nem tetszik, bek******a :)

Azt szerintem mindenki tudja, hogy személyes kedvencem a V-Rally 3, amin mai szemmel azért már kitűnnek a grafikai hiányosságok (nem is mai játék!), de még akkor is **mindent ver** a tartalmi része (a karrier mód, az e-mailezés, a csapatváltoztathatási lehetőség, az idényenkénti összesítés, stb.).

A WRC-ket sosem szerettem, és ennek egyszerű, prózai okai van: az *irányíthatóságuk*! Se nem árkád, se nem rally, a kocsik össze-vissza csúszkálnak, minden apró kavicsban fennakadnak, vagy megborulnak, és az agyamra megy a váltáskor hallható szötymörgő hang. Ettől eltekintve a mezőnyben az eddigi két WRC nagyon ott van, még az igen nagy múlttal rendelkező CMR3-at is verik, ami nem kis szó, mivel a Colin első két részével a Codemasters már letett valamit az asztalra. Ez sajnos a harmadik Colinról már nem igazán mondható el; leginkább úgy lehetne jellemezni a hármas C-t, hogy jó, de lehetett volna sokkal jobb is, szebb is, irányíthatóbb is. Xbox-on ugyan van egy Rallisport Challenge, amiben van egy olyan jégeffektus, amit ezelőtt játékban sosem láttunk, de azt sem tartom igazi rally játéknak. Túlságosan is látszik rajta, hogy a kihívásoktól ódzkodó amerikai nagyközönségnek készült – mint ahogy ez nagyon sok X-es játékon is érződik. Tényleg nagyon szép a program, de nincs benne elfogadható bajnokságmód, és a pályák nagy része is élvezhetetlen; a legtöbb ugye gagyi rallycross-os körpálya, a többi meg nem kihívás. Az egész olyan, mintha összedobáltak volna néhány versenymódot, aztán kézcsók. Ezen dolgok tudatában álltam neki a CMR04 tesztelésének.

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK...

...néha nagyon fontosak egy játék esetében, máskor teljesen lényegtelenek, a CM4 esetében pedig nem értékelhetőek, hiszen rögtön a menübe dob minket a program. Ahogy azt már a Codemasters-től megszokhattuk, ez a menü is hasonlóan ez előzőekhez, abszolút puritán, tehát könnyen eligazodik benne az ember, ugyanakkor megvan a megszokott hangulata is. A High Scores, és az Extras (ahol egyéb Codemasters játékokat és az introkat nézhetünk meg), nem tartoznak az igazán lényeges opciók közé, hasonlóan a beállításokhoz, ahol néhány alap dolgon (hang, irányítás, képi megjelenítés) kívül nincs is említésre méltó dolog (talán csak a Secrets Code).

A játékmódokkal is találkozhattunk már ezeregy más rally játékban: van bajnokság egy teljes szezonnal; a sima rally, ami egy országra korlátozódik; a Stages, ahol bizonyos tulajdonság szerint összeválogatott pályákon kell bizonyítanunk; és a gyors verseny, ahol a gép véletlenszerűen sorsol alánk egy autót, majd szintén véletlenszerűen kidob minket egy pályára.

Az én fantáziámat leginkább a bajnokságok szokták megmozgatni, a CM4-ben négy versenysorozaton vehetünk részt (ami elképzelhető, hogy a későbbiekben még bővül, mivel a gép szerint kezdéskor nullát nyertünk meg a hat bajnokságból). A Group B és az Expert egyébként sincs nyitva, úgyhogy csak egy mondatban emlékezzünk meg róluk. Míg az előző a '80-as években a halálesetek miatt betiltott rally versenyeket takarja (korhű autókkal egyetemben), addig az utóbbi egy ultra realisztikus játékmód: példának okért csak belső nézetből lehet játszani. Marad tehát a kétkerék és a négykerék meghajtásos kategória, amik közül mindenkinek az utóbbit ajánlom, mivel itt vannak a nagyobb lóerővel rendelkező „igazi" rally autók, mit például a Citroën Xsara, a Subaru Impreza, a Ford Focus, a Mitsubishi Lancer, és az egyelőre még zárolt Peugeot 206-os. A felsorolásból látható, hogy a kínálat nem túl nagy de még így is fényévekkel nagyobb, mint a CM3 egy, azaz egy választható Fordja volt. A CM04-ben az eddigieknél is nagyobb hangsúlyt kaptak a kocsik sérülései, így aztán jól gondoljuk át, hogy milyen fokozatban kezdünk a játéknak, hiszen eszerint fog roncsolódni az autónk is. A váltó megadásakor érdemes egyébként a semi auto-t kérni, mivel a gép ilyenkor is váltani fog helyettünk, viszont ha nem tetszik, mi is válthatunk manuálisan.

Névbeírás után jön egyfajta kisebb hidegzuhany, itt ugyanis az általunk képviselt országot kell megadni; a felsorolt negyven állam között megtalálható Szlovénia, Románia, Lengyelország, Horvátország, Csehország, India és Chile, minden, csak a mi kis hazánk maradt ki...

Verseny előtt természetesen állíthatunk a kocsinkon, de én úgy tapasztaltam, hogy a rally-s játékok nagy többségében a team mindig tudja, hogy az adott pályára mik az ideális beállítások, úgyhogy csak az nyúljon hozzá, aki: A – nagyon vágja a témát, vagy B – szeretné a saját stílusát autókázni, amit mondjuk csak brutál kemény fékekkel tud elképzelni.

Tesztelhetjük az új beállításokat, de mehetünk rögtön a versenyre is, ahol megállapíthatjuk, hogy a CM4 **sokat fejlődött** az előző rész óta! Nagyon sokat dolgozhattak a grafikai részen, mert már az első pillanatokban, amikor körbefut a kamera a kocsin, szemel látható a különbség (ja, csak nekem, mivel én előtte játszottam a CM3-mal is :), még az annyira istenített WRC2-őt is beérte (szerintem), mind az autók kivitelezésében (nálam a dísztárcsáknál billent a Colin oldalára a mérleg), mind pedig a környezetünk megtervezésében. Az előző CMR nekem túl kásás, túl rizsás volt, most viszont a legtöbb esetben szép sima a textúrázottság. Ez külön igaz a járgányokra is, amiken a fényezés gyönyörűen tükrözi vissza a tájat. És bár anti aliasing nincs, a látvány még is nagyon megnyerő...

Kétféle kocsi létezik a játékokban, az egyik olyan, mint amit papírból vágtak volna ki; a másik egy valódi kocsi látszatát kelti. Na, most a CMR4 autói ez utóbbi kategóriába tartoznak. Írtam már valahol feljebb, hogy a készítők egy kicsit jobban belementek az autók sérülésének élethű ábrázolásába, éppen ezért ez idáig sosem látott dolgok történhetnek velünk. A szokásos gyűrődéseken, horpadásokon, alkatrészelhagyásokon, kerékkitöréseken túl végre valóban megtapasztalhatjuk látványban is, hogy milyen egy defektes kerékkel száguldozni, mert a készítők még arra is odafigyeltek, hogy a kilyukadt gumi szanaszét rongyolódva a tipikus, defektes „vblubb-vlubb" hangokat hallatva lifegjen a felnin (a hangja tényleg óriási, meg a látvány is ;). Szintén új dolog, hogy szétszakíthatjuk a motort, amiből eszméletlen élethűen tör elő a füst, de olyan is megtörténhet, hogy a motor lefullad, és kapkodva menet közben kell ráadni a gyújtást újból. Direkt foglalkoztam egy kicsit ezzel a témával csak úgy külön, és olyan dolgokat sikerült előhoznom, mint például a kipufogó leszakítása, de a kereket is érdemes kitörni, mivel iszonyatosan eltalált mind a hangja (akár egy vágógépet hallanánk), mint pedig az újramodellezett szikraeső, amit magunk után húzunk.

Beautózható országok terén túl sok újdonságot nem hoz a program, vannak a szokásos svéd, ausztrál, olasz, angol, görög, finn rally-k, megtoldva egy-két új állammal, mint például az amerikai egyesülttel. Pálya azért akad így is bőven, országonként hat, plusz mindegyik végén ránk köszön egy-egy Special Stage is.

A pályákon sok mindent nem lehet kritizálni, mivel ezek szintén a kiváló kategóriába tartoznak. Részletesek, változatosak. Lehet árgus szemekkel figyelni a táj felépítését (pop-up), nekem nem sokszor sikerült kiszúrnom, hogy a látóhatár a semmiből tűnne elő, és az is inkább csak a zsákutcás leágazásoknál volt látható, ködösítés pedig csak azokon a pályákon van, amelyeken ezt megkívánják a helyi időjárási viszonyok. Annyit azonban megemlítenék, hogy a nézők számát túl kevésnek tartom, mintha az egész világbajnokság a világ szemei elől elrejtve zajlana, pedig hát mindenki tudja, hogy ökrökkel mondjuk a hazai Salgó rally is tele szokott lenni, és akiket néha maguk a versenyzők ritkítanak meg.

Ettől függetlenül a játék még két forint húsz fillért sem érne, ha nem lenne benne igazi kihívás! Szerencsére nem csak a pályák látványával voltak elfoglalva a készítők, hanem nagyon odafigyeltek a nyomvonalak kialakítására is. Általában a rally játéknál szokott kijönni, hogy ki az, aki érzi a kocsit, és képes levenni a gázpedálról a lábát, és ki az, aki ezt is úgy akarja játszani, mint a Need for Speedet. Itt pedig kőkeményen a technikás vezetésre vannak kihegyezve a pályák, finoman, vagy épp padlóig kell adagolni a gázt, nagyokat fékezni a hajtűkanyarokban. A pályák kellőképpen keskenyek és kanyargósak, és itt szeretnék reagálni a Bojti egyik észrevételére, amit asszem' a V-rally 3 X-es változatának tesztelésekor említett; méghozzá arra, hogy sok helyen *nem látni a pályát*. Nem nagyon akarom bántani, mert egy nagyon helyes, aranyos srác – de Gábor egyszer nézz már meg egy rally közvetítést, lehetőleg olyat, ahol van a kocsiban is belső kamera, és szemrevételezd már, hogy mennyit lát a valóságban a sofőr, mert kb. ugyanannyit, mint mi a játékban! Egy olyan sportról beszélünk most, ahol a két versenyző, mielőtt kocsiba ülne, GYALOG végigmegy a pálya teljes hosszán, elemzik a talajt, a navigátor jegyzetel a kis térpékére, mivel verseny közben szinte vakon vezetve csak a másodpilótára hagyatkozik szerencsétlen pilóta, enyhe túlzással persze.

Még mindig a pályáknál maradva, Svédországban a Rallisporthoz hasonló jégeffektust is láthatunk, és összességében az is elmondható, hogy a kötelező kérdésekben (nap, köd, füst stb. effektusok) is az élen teljesít a CMR4, annak ellenére, hogy a kerekek alól előtörő poreffekt nem túl meggyőző. Viszont előfordult már velem, hogy egy megpörgés után még láttam az általam felvert port eloszlani, ami nem kis teljesítmény. (Hiába no, a Goldeneye és a Pefekt Dark robbanás utáni füstjével egyelőre semmi nem veheti fel a versenyt.)

Még mindig a pályák: említettem, hogy sok helyen elég keskenyek, és minden vezetői tudásunkra szüksé-



günk van, hogy úton maradjunk. Na ennél a pontnál vérzik el nálam a GT3-as rally, vagy a Rallisport, ahol szerintem túl sok helyet hagytak (a GT3-nál bázikusan sokat) a készítők, és onnantól kezdve az már nem rally. A CMR4-ben is vannak széles utak, de ott is érdemes az út közepén haladni, mivel a széle lassít minket. Egyébként, ahogy az elvárható volt, ismét csak vannak szívatós helyre letett kövek, echte rossz helyre ültetett fák és bokrok, amiket legszívesebben tövestül tépne ki az ember a helyükről (a vizes árkoknál meg mehet a durva anyázás :), az angol pályáknál meg a gyalogtúra :( ), de hozzáteszem, hogy normál fokozaton, még ezekkel együtt is, pályánként össze lehet szedni 7-10 másodpercnyi előnyt, ha tényleg ügyesen autókázol. A pályák egyébként nem annyira hosszúak, mint ahogy azt a WRC2 esetében ecsetelte a Dzson bácsi, ami nem is baj, mert én inkább ezeket a 4-5 perces szakaszokat kultiválom. Már csak azért is, mert a rally játék az egyik legodakoncentrálósabb játék (mármint akkor, ha valóban leül az ember játszani, nem csak úgy autókázik), és bőven elég négy percen keresztül teljesen kikapcsolva a külvilágot koncentrálni arra, hogy minden kanyarba a helyes sebességgel essünk be.

Nálam egyébként rosszpont a kijelző elhelyezkedése, hiszen pont a képernyő tetejére került, ami így elvonja az útról a figyelmet, és jobb szerettem a régi nyolc csöcspontos rendszert is, plusz, ha még elsőnek is mész, nincs összehasonlítási idő, azaz fogalmad sincs, hogy amit futsz, az most jó vagy rossz teljesítmény. A narrátorra simán rá lehet hagyatkozni, bár a nyilakra nem árt odafigyelni, mivel van egy-két olyan új kombináció, hogy még én – aki elég sokat játszik rally-val – sem értettem meg hallás után. A hangjával viszont nem voltam megelégedve, mint ahogy némely autó is túlságosan vékonyka hangon cincogott, ezen még javíthattak volna, sőt a DVD-re biztos az a pár magyar szócska is ráfér volna a franciа, spanyol meg ki tudja még milyen nyelv mellé.

A versenyek után természetesen, hogy lehet javítani is, méghozzá igen sok mindent! Osszuk be jól az időt és ügyeljünk arra is, hogy minimálisan ugyan, de túl lehet az adott időn is javítani, viszont így kőkemény büntető másodpercekkel indulunk neki a következő szakasznak (csak hogy érzékeld: másfél perc túljavítás kb. 45 másodpercnyi büntetésnek felel meg, hogy kinek éri ez meg?). Az sem dob fel túlságosan, hogy a bajnokságok ponthatárosok, azaz mindenképp el kell érnünk bizonyos pontszámot, hogy a következő országba átjussunk, ami egy állatság, mivel ha én csak a tizenötödik helyre vagyok jó, akkor szeretném így befejezni a világbajnokságot.

Ami még újításnak számít, hogy egy-egy ország végeztével nem kell rögtön nekiugrani a következőnek, hanem lehetőségünk van új alkatrészek letesztelésére is, és ha sikeres volt a teszt (azaz nem csak az idő, hanem az egyéb limiteket, mint például egy gumikopását is teljesítjük, akkor az alkatrészt megkapja a csapatunk, és a jövőben már azt is felszerelhetjük). Természetesen nem csak egyedül játszhatunk, de akár négyen is, én viszont még élvezetesebbé tenném a játékot azzal, hogy az eredeti játékokhoz, **kis térképfüzetet is mellékelnék**, amiből mondjuk az unatkozó haverunk segíthetne navigálni, ezt az ötletet gyorsan le is copyrightolom :)

Hopp, itt a vége és majdnem kimaradt az egyik legfontosabb komponens, az irányítás, ami szintén sokat javult. Az autók könnyebben irányíthatóak, nem csúszkálnak össze-vissza, és nagy átlagban elmondható, hogy élethűen viselkednek.

A NAGYON FEKETE LEVES

Mint mondottam volt, sokat rally-zom, de leginkább a V-Rally 3-mal, ezért talán a tesztelés alatt az istenek küldték hozzám Bicskéről az egyik haveromat, Andrást, a Zsírgyereket, a Puttót, aki nemes egyszerűséggel csak Hwoarangnak képzeli magát a Tekkenből. Miután levakarta a lábáról a tehéntrágyát (ugyanis tehénpásztor a srác :), és beülhetett mellém a szobába, megrökönyödve kérdezte, hogy miként hoztam be a CMR3-ban a tükör módot, mivel ő maga hatszor végigtolta oda-vissza, de nem sikerült. Furcsán ránéztem és közöltem vele, hogy ez a CMR04, nem a három. Erre lekezdte sérőből vágni, hogy most milyen kanyar következik és a többi... Szomorúan kell tehát bejelentenem, hogy a CMR04-ben a legtöbb pálya ugyanaz, mint a 03-ban, csak mondjuk visszafelé kell menni rajta. (Azt, hogy ez mennyit von le az értékéből, nagyon ecsetelnem nem is kell; kb. annyit, mintha befizetnél két nőre, és amikor a második következne, az előző egyszerűen a hasáról a hátára fekszik és várja a következő menetet.) Egyszóval erről a játékról is elmondható, hogy bár jó (sokat javult az előzőhöz képest), de lehetett volna sokkal jobb is. Újíthatnának már tartalmi vonalon is a srácok, ezt a pályaáthozatalt pedig kifejezetten átverésnek érzem, úgyhogy nálam továbbra is a Virtual Rally 3 maradt a király!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

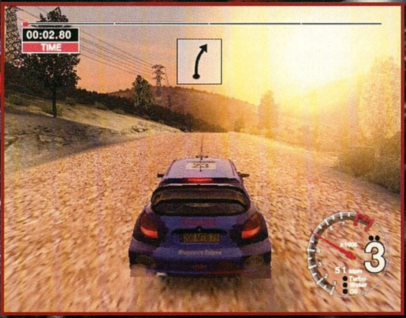






A 03 VISSZAFELÉ OLVASVA 04?

colin mcrae rally 04



MARTIN BELESZÓL!

Egyszerre érkezett meg a szerkesztőségbe a Colin 4 végleges és a WRC3 előzetes verziója. Mivel én nem tolom izomból az autóversenyeket, rögtön odaadtam a két stuffot Deli Győző barátomnak, a rally játékok koronázatlan királyának, akinek a szavára rally ügyben mindenkinél jobban adok. Két nap múlva megvolt az eredmény: a WRC3 még előzetesben is jobb, mint a Colin 4 véglegesben. Jogosnak tűnik tehát Csipi 7.5-ös értékelése...

COLIN MCRAE RALLY 04

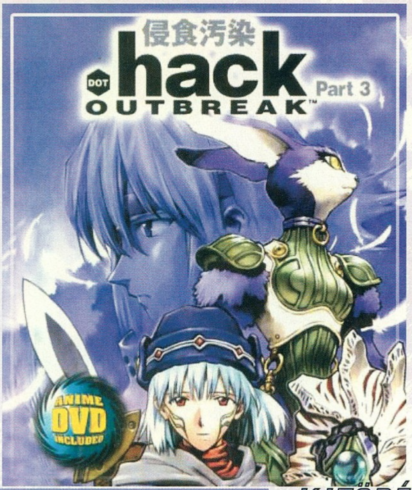
CODEMASTERS
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 játékos
memóriakártya 8mb (3MB)
analóg irányító (dual shock), kormányok

✔ sokat javult
✕ szinte ugyanazok a pályák

7.5 pont



KITÖRÉS



Kite-ot kétségek gyötrik. Sok-sok minden történt, mióta belépett a *rendszerbe*, sok olyan esemény, mely túllép az emberi felfogóképesség határán. Csoda ezután, hogy hősünk gyötrődik? Vajon jó-e az irány, melyet felvettek, mikor nekiálltak küzdeni azzal rejtélyes erővel, mely a *rendszer* digitális világában rejtőzik? Annyi tragédia történt! Mi a célja mindennek? Érdemes-e egyáltalán kockáztatni?

Egy fiatal fiú gyötrődései mindezek, melyek erős meghasonlottságból eredeztethetők. Te, kedves olvasó, nem gondolkoztál még hasonló dolgokon? Mikor belekezdtél valamibe, mondjuk az addigi életedet megváltoztató dologba, nem kezdtél-e el gyötrődni? Hogy mi értelme a szenvedéseknek, a sok-sok kínlódásnak? Miért tanulunk, miért kötünk barátságokat, miért küzdünk jobb munkahelyért, jobb tévéért, DVD-ért, gépért, autóért, miért teszünk bármit is, ha a vége úgyis mindig ugyanaz: egy kereszt, rajta egy névvel és két évszámmal. Megéri-e a küzdelem és érdemes-e egyáltalán csinálni? Persze ez utóbbi kérdés kissé tisztességtelen, hisz világos választ sehonnan nem kaphatunk rá, legfeljebb csak akkor, ha mélyen hiszünk valamelyik vallásban.



Nem állítom, hogy választ kapsz a Dot Hack harmadik epizódjából ezen kérdések bármelyikére is, de a játék pedzegeti ezeket a dolgokat, és bevallom – a játéktól függetlenül – magam is sokszor felteszem ezen kérdéseket, csak úgy magamban. A válaszokat mindenkinek magának kell megtalálnia, és a Dot Hack ehhez nyújt segítséget. Lehet, hogy csak egy milliméterre is, de akkor is közelebb leszel a magad válaszához. Vagy legalábbis elindulsz az úton, mely a válaszhoz visz. A történet ugyanis kiteljesedéséhez közeledik; még mindig nem tudunk meg mindent, de már érzzük, közel a vég. Érezzük, hogy valami nagyszabású közeledik és izgatottan vetjük bele magunkat.

Az Outbreakről tulajdonképpen ugyanazt lehet elmondani, mint elődjeiről. Természetesen ott folytathatod, ahol legutóbb abbahagytad, és így a mentésedet is konvertálhatod, persze ez alapelvárás volt. A paramétereit (grafika, zene, hangulat stb.) tekintve ugyanaz, mint eddig, éppen ezért az értékelést még mindig változatlanul hagytam. Természetesen tovább tágul a Dot Hack világának tere, azaz újabb szerverekre lehet ellátogatni. Ha megnézzük, hogy milyen óriási volt eddig is a Hack világa, láthatjuk a végén (tehát a negyedik epizód után), milyen monumentális univerzum fog elénk tárulni. A negyedik epizód még nem érkezett meg, de úgy érzem nem elhamarkodott ha kijelentem, hogy a Dot Hack, talán a legegyedülállóbb játék a piacon – ilyet még nem láttam! Nincs miért haboznod tehát: ha az eddigi Hack részeket végigjátszottad, akkor gyorsan szerezd meg ezt is, hisz újabb három hónap és jön a befejezés! Az előző két epizód tesztjét az 59-es és a 63-as számban találjátok.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

.HACK PART 3: OUTBREAK

BANDAI

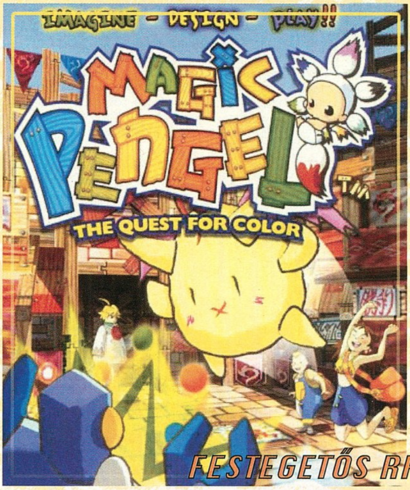
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (685KB)
analóg irányitó (dual shock)

✔ közel a kiteljesedés felé
✕ de a teljes kiteljesedésre várni kell még három hónapot

9 pont



FESTEGETŐS RPG

Húú, na ez nem semmi! Sok-sok őrült „japán stílusú" játékot teszteltem eddig pályafutásom során, de azt hiszem a Magic Pengel: The Quest for Color mindenen túltesz! A japánok még a legdurvább ötletekből is képesek játékot készíteni. Miről is van szó? Szerintem aki játékokkal foglalkozik legalább egyszer az életében találkozik rajzprogrammal. Ilyenkor nagy lelkesedéssel firkálunk, festünk, rajzolunk, egyszóval a újdonság hatására kiéljük magunkat. „Milyen lehetne egyszer, ha egy RPG-ben magunk tervezhetnénk, rajzolhatnánk meg karaktereinket, meg még sok mindent?" – gondolhatták a Magic Pengel készítői. Ők ugyanis nem csináltak mást, mint ötvöztek egy rajzprogramot egy RPG-vel! A történet szerint ugyanis a játékban egy furcsa álatkának a szerepét kapjuk. Ennek az állatnak a specialitása, hogy a lerajzolt figurái életre kelnek. Maga a sztori váza egy átlagos RPG-t követ (bár igazából a játékban nem olyan fontos a történet), tehát beszélgetnünk kell, feladatokat teljesíteni, azaz a legváltozatosabb módokon továbbvinni a sztorit. Az események folyásában pedig sokszor kell rajzolgatni, sőt a történetben egy tapodtat sem mehetünk előre, ha megadott helyeken nem alkotunk. Megrajzolhatjuk barátainkat, vagy éppen segítőtársaink kérnek, hogy fessünk valami érdekeset. Kezdetben igen kevés eszköz áll kézre az alkotáshoz, de később nagyon sok mindent megszabhatunk. Színezhetünk, kivághatunk, áthelyezhetünk, tervezhetünk – tényleg egy komplett rajzprogramot kapunk. Határt csak a képzeletünk, meg persze a festék mennyisége szabhat. Utóbbi ugyanis mindig meghatározott. Végül is akár egy ügyességi játéknak is tekinthetjük a MP-t, hisz a festegetéshez, rajzoláshoz, nagy ügyesség kell. Kisebb gyerekek számára (hisz ők a célközösség) pedig egyenesen hasznos is, hisz képességfejlesztő és még szórakoztató is – főleg, mert lehet ketten is játszani. Elsősorban én is nekik ajánlom a programot, mást nem is nagyon hiszem, hogy leköthet egy ilyen játék. Nem csak az alapötlet és a történet tipikusan japán, hanem a grafika és a zene is. A grafika egyébként meglehetősen színes, 3D-s, egy ilyen játékhoz pont passzol. A zenék pedig kicsit Vib Ribbonos beütésűek, azaz japános „nyávogásról" van szó.

A játék egy csomó „gyilkos" poén forrása lehet, jöjjön erre egy sztori: mikor hazavittem a programot, egyik ismerősöm is átjött, s mivel nekem dolgom volt, a kezébe nyomtam az irányítót. Mikor visszajöttem már kész is volt a műve, a főhős egy hatalmas fallosz képében, mely hamarosan életre kelt, és elkezdett repkedni a képernyőn, majd egy kutya és egy lány is megkergette, mindezt japán zene kíséretében. Hát, majdnem leestünk a székről a röhögéstől. Na, persze ilyet nem illik csinálni, úgyhogy használja a játékot mindenki a rendeltetése szerint! :)





Az értékeléssel bajban vagyok, mert egy erősen rétegjátékról van szó. Végül is nincs vele baj, bár csak kisgyerekeknek, vagy erősen „eldeformált" ízlésű felnőtteknek való. Mindenesetre egy érdekes próbálkozás, az biztos.

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MAGIC PENGEL: THE QUEST FOR COLOR

TAITO / AGE TECH

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

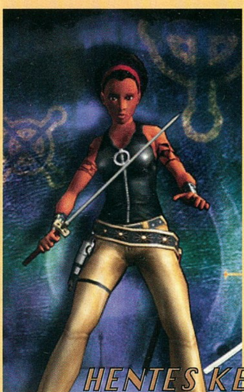
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

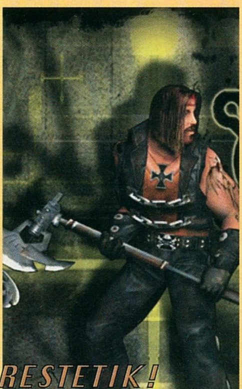
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (299KB)
analóg irányító (dual shock)

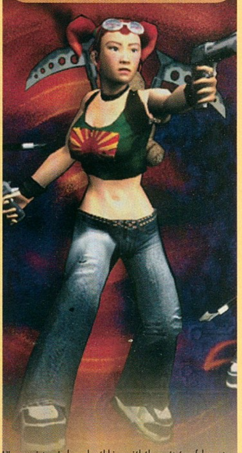
✔ érdekes ötlet
✕ naaagyon rétegjáték

6 pont









HENTES KERESTETIK!

HUNTER THE RECKONING WAYWARD

Immáron több, mint egy éve teszteltem az X-en megjelent Hunter játékot, ami akkor még nagyon érdekes próbálkozásnak tűnt. A Vampire the Masquerade világából felépített program egy szimpla „megyünk-gyakunk" stuff is lehetett volna, de a nagyon szép grafika, a pergős hangulat eleve adott neki egy kis pluszt, ami pedig végképp kiemelte a tucatjátékok közül, az a négyjátékos mód lehetősége volt. Négy emberrel (felében egyéniség, felében a megszokott figurák) sétálgatni egy képernyőn, valamint szeletelni a folyamatosan özönlő élőholtakat, vízköpőket, szellemeket, egyéb teremtményeket elég szórakoztató elfoglaltságnak mutatkozott, még ha nem is örökké tartó mókának. Természetesen hamar rájöttek a kiadónál, hogy sikere van a dolognak, ezért neki is álltak a folytatásnak, ami már nem exkluzív a dobozosok számára, mert a PS2 tulajok is megkapják a maguk kis verzióját. Hja kérem szépen...a multiplatform megjelenések korát éljük! Az új X-es epizódot még nem láttam, ezért csak az „első" rész alapján tudok nyilatkozni, bár nagyon nem is akarom hasonlítgatni a két verziót, már a hardveres különbségek miatt sem. Tehát álljunk hozzá „szűzen" a teszthez. Ez az elején ugyan nem igazán ment, mert folyamatosan az járt a fejemben, hogy ezt már láttam, meg ezt is, meg ezt már „annakidején megcsináltam"...de a végére egészen elragadott a program, szóval azt már most leszögezhetem, hogy nem kell bukásra számítani, de a többit majd később...





A RÉMÁLOM VISSZATÉR ASHCROFTBA

Ashcroft az a város, ahol az egész sztori elkezdődött... Felélesztették a gonosz szellemeket, minek következtében a lakók élőholtakká, szörnyekké alakultak át. Csak négy ember tudott velük megküzdeni, ők a Hunter kötetekből (már kis hazánkban is megjelent hat kötet, Vadász és Préda címmel, de jól látható Hunter jelzéssel az elején) ismert szereplők, akik örök harcban állnak innentől kezdve a túlvilág teremtményeivel. Bár akkor legyőzték a gonoszt, most újra feltámadt, ezért vissza kell térni a kisvárosba, hogy ismét pokolba küldjék a rosszalkodókat. Érdemes egyből egy ***New Game*** indításával kezdeni, mert sok egyéb lehetőség nem vár ránk. Lehet választani a négy figura közül, „kinek melyik szimpatikusabb" alapon. Hőseink egyébként kicsit változtak az idők folyamán, de tulajdonságaik megmaradtak a régi formában. Az irányításra nem szeretnék kitérni, mert aki ismerte az előzményt, az úgy is rögtön vágja majd a kezelést, aki meg most néz bele először, az is pillanatok alatt elsajátítja a lehetőségeket. Főleg, hogy az első pálya egyfajta gyakorlásnak felel meg, egyfolytában szövegek jelennek meg a képernyőn, amik segítenek minket a továbbjutásban. Szóval...nekiálltam játszani. Maradt a két fegyver használata (vagy valami vágó/szúró szerszám, vagy lőfegyver), na meg a felszedhető egyéb gyilkoló eszközök (sörétes, géppuska, rakétavető, lángszóró...), valamint a varázserő, amivel gyógyíthatunk, erősíthetjük magunkat. Életerőt, mágiát továbbra is a lekaszaboltaktól szerezhetünk, kis gömbök formájában, vagy a földre festett (arany fényben úszó) jeleknél az X lenyomásával. Feladataink keveset változtak...emberek megmentése, tárgyak felszedése, a földön heverő csontvázak lelkeinek kiszabadítása, célszemélyek védelmezése, főszörnyek likvidálása, valamint minden pokoli teremtmény leölése. Nagyjából ennyi. A Start menüben mindig megtekintheted az aktuális feladataidat, amit már végrehajtottál, az elhalványul. Ami lényeges, hogy mindig mindent jól nézz át, üss szét minden tárgyat, legyen az szemetes, postaláda, pad, próbababa a kirakatban, vagy kis emelvény a temetőben. Teljesen mindegy, mi az, de üsd, mert sokszor azokban vannak elrejtve a fontos dolgok. Ha meg már a pálya végén vagy, kellemetlen keringeni összevissza, hogy vajon mi maradhatott ki. Szóval odafigyelni! Értve vagyok? Jó! :) Akkor nézzük a játékot, mennyire lett minőségi...



MARTIN BELESZÓL!

Amit Gabi nem tudott eldönteni, azt én elég hamar eldöntöttem – ez a Hunter *ugyanaz* a Hunter, mint a korábban megjelent X-es elődje, csak húztak rá egy új ruhát. Ne egy nagyestélyire gondoljatok, inkább egy mini nyári kis rucira, ami alól azért kilátszik a *lényeg*. Baj ez? Annak, aki X-en már végigvitte, és PS2-je is van, biztosan nem nagy öröm. Aki viszont korábban csak áhítozott a Hunterezés után, annak felkeltheti érdeklődését a 7 pont. Mert annyit ér...

ÚJABB BŐR VAGY ÚJABB RÉSZ?

Ezen a kérdésen sokat gondolkoztam a játék során, de nem tudtam eldönteni végül, melyik is. Olyan fele-fele. Hiszen szinte minden a korábbi verzióból van átvéve, folyamatosan ránk köszönnek az ismerős helyszínek, ismerős szörnyek. Temető, katakombák, templom, utcai helyek, metrójárat, satöbbi. Szörnyekből meg ott vannak az élőholtak, a nagyra nőtt patkányok, a rothadó kutyák, a lövöldöző holtak, a kék szellemek, a póktesten szaladgáló robbanó fejek, miegymás. Szereplőinknél sincs nagy változás, bár van új karakter, de őt is csak később lehet behozni, a többi extra között. Ami új, az pár feladat, illetve a pályák megközelítései vannak néha más szemszögből. Igazából olyan a program, mintha újraírták volna az alapot a PS2 tulajok kedvéért, hogy ne teljesen ugyanazt kapják, mint az X-esek, de azért sokat ne is kelljen foglalkozni vele. Aki nem játszott az említett Hunterrel, az remekül fog szórakozni, de aki azt már lenyomta, annak nem annyira tudom ezt a részt ajánlani. Minőségileg nem rossz, de ha már ismerted, könnyebben válik majd unalmassá. A *grafika* nagyon szép (bár talán kevésbé szépen textúrázott, mint társa), sokszor (főleg a lányeknél) kellemesen kidolgozott, de azért vannak vele problémák. A legfőbb az, hogy időnként rendesen beszaggat a játék, ami kicsit szégyen...főleg, hogy most nem négyen megyünk egyszerre, hanem csak ketten. Nem tetszett még a temetői köd sem...szerintem inkább csúnya, kicsit zavaró, nem pedig hangulatos. Ki lehetett volna hagyni. Más probléma nincs ezen a téren. *Játszhatóság*nál semmi új baki, de az sajnos megmaradt, hogy emberünk hajlamos csapkodni össze-vissza, nekünk pedig meg kell várni, hogy befejezze a mozdulatsort, csak után korrigálhatjuk igazán az irányt. Ez korábban is nagyon frusztráló volt, most is az. *Szavatosság*ban közepes a Hunter, mert bár jópofa, hangulatos, azért idővel nagyon unalmassá válhat, főleg akkor, ha már egyszer-kétszer végigjátszottuk (akár többen játszva is megunható). *Zene*ileg, *hang*okban nincs vele baj, mint ahogy hangulatban sem. Mert amíg leköt, addig nagyon élvezed a hentelést, a szörnyek gyilkolását. Elvégre tetszetős a megjelenítés, a feladatok pedig általában lekötnek. Keresd meg a célpontot, mentsd meg a lelkeket (csak akkor mehetsz tovább a zölden világító rúnáknál, ha a fő feladat el lett végezve), szedd össze az ezüstdarabokat, védd az egyik emberkét, amíg az szerelget valamit nekünk és ehhez hasonlók. Szóval igazából tényleg nincs probléma azon kívül, hogy a négyjátékos mód sajnos lemaradt...valamint, hogy kevés a változtatás, de utóbbi csak azt fogja érdekelni, aki már játszott az X-es verzióval. Nekik azt ajánlom, gondolják meg, beruháznak-e rá, akik viszont még nem ismerik a programot, azok tegyenek vele egy próbát. Ritka az ilyen hentelős horror/akció hibrid. Fröcsögjön az égig a vér, hulljanak a testrészek...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

VIVENDI / HIGH VOLTAGE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (137KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ folyamatos akció, élőholtak, vampire világ
× megmaradt hibák,
egy év után kevés az újítás

7 pont



Cabela's DEER HUNT 2004 SEASON

Azzal a jelszóval adta nekem Martin a Deer Hunt lemezt, hogy „ez egy nagyon jópofa kis vadászos játék”. Idáig még nem találkoztam a műfaj egyik képviselőjével sem, de még PS-re olvastam anno az egyik kolléga tesztjét valami hasonló című progiról, ami kicsit azért felkeltette az érdeklődésem. Nem a szerencsétlen állatok leölése érdekelt, hanem inkább az, hogyan tudják belevinni egy játékba magát a „vadászérzést”, a hangulatot. Emiatt kíváncsian vetettem bele magam az új tesztbe, „meglátjuk, mi sül ki belőle” alapon. Az már a bevezető filmnél feltűnt, hogy grafikailag egész normális eredményt sikerült elérni a fejlesztőknek, mert én valami hatalmas borzalomra számítottam vizuális megjelenítés terén, mivel az ilyen „unikumoknál” nem mindig fordítanak kellő figyelmet a programozók a külcsínre, inkább csak a szimuláció tökéletesítésén dolgoznak. Igen, igen…ez egy szimulátor lesz, méghozzá vadász szimulátor, de erre már szerintem a többség rá is jött, már csak az írásomat körülölelő képek miatt is (amiket én még ugye nem látok, és igazán csak akkor fogok meglepődni, mikor beletekintek a kész magazinba, szarvasok képei helyett pedig mondjuk fürdőrucis japán lánykák mosolyognak majd rám).

FELSZERELKEZÉS, BETÁRAZÁS

A főmenüben vár a *gyors vadászat, a karrier vadászat, az opciók, eredménytábla, készítők listája,* valamint *tippek* a sikeres vadászathoz. Én jó szokásom szerint nem bajlódtam semmivel, nem kezdtem karrierbe, hanem instant akcióra



vágytam, hogy egyből a lényegbe vethessem magam. Karakter kiválasztása, fiatalembertől kezdve az öregedő urakig, valamint bájos fiatal hölgyek, negyvenes asszonyok…szóval minden van, amire az ember csak vágyhat. Arcforma, nehézség, vadászterület. Itt készülnénk neki, de még nem enged minket a gép a pályára, mert előtte a felszerelést is össze kellene válogatni. A ***Firearms*** pont alatt a fegyverek közül böngészheted ki a kedvencedet. Van itt íj, pisztoly, sörétes, vagy távcsöves puska. Az ***Accessories*** listájában olyan kiegészítők vannak, amikkel magadhoz csalhatod a vadakat, vagy megoldhatod, hogy ne érezzék meg a szagodat. Az ***Equipment*** címszó alatt vehetsz magadhoz sátrat, magaslest, élelmiszert, gyógyító csomagot, térképet, távcsövet…stb. Az utolsó, ***Clothing*** menüpont alatt pedig a pályához, évszakhoz megfelelő ruhát választhatod ki magadnak. Arra egyébként ügyelj, hogy nem viheted magaddal mindent, amire vágysz, mivel csak bizonyos mennyiségű cuccost bírsz el. Ezért kicsit válogatni kell, bár szerintem a felszerelési tárgyak háromnegyedének semmi különösebb értelme, én legalábbis a legtöbbet kihagytam a játékból. Mikor a kiválasztások megvannak, mehetünk végre az örök vadászmezőkre…vagy mi.

Egy házikó mellett kezdünk, ahol áll még egy jármű is, ami az évszakhoz megfelelően van megjelenítve, így terepjáróra, kis motorszerű valamire, vagy akár motoros szánra is pattanhatunk. A szán irányítása még egészen korrekt (a kezelés hagyományos alapokon működik), de a motor, vagy mit tudom én mi irányítása viszont borzalmas lett. Igazi kínszenvedés menni vele, bár különben sem a legjobb módszer a járgányokkal felhívni magunkra a figyelmet, mivel az állatkák igen érzékenyek a különböző zajokra. A jobb felső sarokban van egy kis csík…minél telítettebb, annál halkabb vagy. Erre érdemes odafigyelni, mert ha sokat zajongsz, csak azt fogod látni, hogy az összes préda elmenekül, amint a közelükbe érsz. A levadászható állatokat egyébként piros foltok jelzik, amiket hegyeken keresztül is láthatsz, megtalálni őket emiatt nem lesz gond. Bal oldalon a saját karaktered tulajdonságait láthatod (mennyire fáradt, sebesült, satöbbi…fáradtság esetén legjobb sátorba bújni, pihizni kicsit). Van még iránytű is, de ha térképed van, amúgy sem tévedsz el. A feladat többnyire az, hogy szerezz mondjuk ennyi, vagy annyi trófeát. Ha megvan, nyertél. Persze tisztességes módszerrel kell leölni az áldozatokat (nekem alapból nem tisztességes a vadászat, de mindegy), különben nem kapsz értük semmit. Láthatsz még egy zászlót is a képernyőn, ami a szél irányát jelképezi, ezt is érdemes figyelni, mert ha megéreznek a kis bestiák, megint futás lesz a vége. Külső nézetre a Körrel válthatsz, a fegyvert a jobb analóg kar lenyomásával veheted elő, az R2-vel pedig célozhatsz, közelíthetsz (távcsöves puskánál)…az R1 a lövés. Ezek a legfontosabb kezelési „trükkök”.



MILYEN IS EZ A VADÁSZAT?

Hmmm… Nem kultiválom ezt a sportot különösebben, de azt el kell ismernem, hogy a program egészen jól szimulálja a benne rejlő lehetőségeket. Tűrhető nagyságú terepek, pepecselés, felkészülés a tüzelésre, ami többnyire egyszeri alkalom egy leshelyről, satöbbi. Élvezetes…ha van valakinek rá ideje, türelme. Mert senki ne üljön le a Deer Hunt elé úgy, hogy gyors akcióra vágyik. Ebben a játékban nem fogsz az első pár percben sikerélményeket szerezni. A vadat be kell cserkészni. Ez itt is így megy. A tájak kellemesek, látni egyéb állatokat is (én farkasokkal, illetve medvével találkoztam), a grafika pedig szépnek is mondható. Többnyire nem volt gond vele, egyedül Arizonában morogtam egy keveset, amikor szabad szemmel már láttam szegény őzikét, de mikor a puska célkeresztjét használtam (távcsöves), akkor csak a rekettyés hajladozott előttem. Ezt párszor eljátszottam, azután rájöttem, hogy a motor nem hajlandó megjeleníteni a közöttünk álló bokrokat, csak ha közelebb megyek az állatkához. Emiatt el kellett mennem az útig, ott pedig várni, hogy tiszta terepre gyalogoljon a kis ostoba. Hát jó volt fél órán át álldogálni, mit ne mondjak. A játszhatóság jó, valahogy így lehet elképzelni egy vadász szimulátort. Nincs túlbonyolítva, de a terepek, felszerelési tárgyak miatt elég sok a lehetőségünk, valamint jól megtervezhetjük a kis vadászatunkat. A szavatosság már kicsit kényesebb. Nem tudom, kit köt ez le sokáig, de szerintem nem sok embert. Érdekességként elővesszük, próbálgatjuk, de utána a kutya sem törődik vele. Igazán mehetett volna bele egy internetes játékmód. A zene nem számít, mert csak a menükben van (ott meg jó kis árkádos idegesítő muzsika szól), de a hangok többnyire megfelelők (állatok hangjai, lövések). A hangulat olyan, amilyen. Valaki nagyon fogja élvezni, valaki két perc után kikapcsolja. Én valahol a kettő között vagyok, de ha figyelembe veszem, hogy ez egy szimulátor, a célt pedig ebben kiválóan elérte, akkor a hangulat *jó- kiváló* között van. A kis hibák miatt az előbbit választom.

Hogy kinek lehetne ajánlani a programot? Talán azoknak, akik a valóságban is szeretik ezt a sportot, vagy a fegyverek szerelmeseinek, illetve azoknak, akik vágynak a különlegességekre, nyugodt játékot akarnak, amivel bíbelődni lehet. Valami ilyesmi célközönséget tudok elképzelni hozzá. De én még mindig azt mondom (bármennyire is jól sült el ez a próbálkozás), jöjjenek a zombik, szörnyek, ne szegény állatokat lövöldözzük…legalább a virtuális világban hagyjuk őket élni, ha már a valóságban a kihalásba taszítjuk az összest (persze azt is mondanám, hogy inkább itt ölje őket mindenki, de a valódi vadászokat nem fogja sajnos tűzbe hozni a pixeles vér)!

Van szívetek lelőni a kis őzikéket, meg a szarvasokat? Gondoljatok Bambira…és szégyelljétek magatokat! :)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Állatokat levadászni a való életben szemét dolog – utálom még azt is, aki ilyen célból fegyvert vesz a kezébe. Ez a játék viszont érthetetlen módon NAGYON tetszik nekem! Néhány órát játszadoztam csak vele eddig, tulajdonképpen szinte egyetlen nagyvadat sem ejtettem el, de ez az erdőben mászkálás, hegyről le, hegyre fel túrázás, fatövében lapulás valahogy nagyon bejött. Persze íjjal mentem, mert én még a virtuális vadászmezőkön is az egyenlőség híve vagyok… :)

CABELA'S DEER HUNT 2004 SEASON

ACTIVISION (ATARI?)

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (236KB)
analóg irányító (dual shock2)

✔ egész profin kidolgozott vadász szimulátor
✕ pár hibával, kevés szavatossággal...na meg rétegjáték

7 pont



Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér aluljáró szint
Tel.:434-80-76



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.:23-87-576



Pólus Center
Center Court 237
Tel.:419-41-17



Campona Bev. Központ
Tel.:424-3-424



Mammut 2. Bev. Központ
Széna tér 3.emelet
Tel.:345-80-76

576 KByte

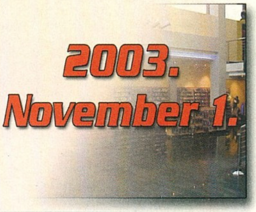
Megnyílt legújabb üzletünk



MOM PARK

Bp., Alkotás u. 53.
Tel.: 478-5678

Hamarosan újabb üzletünk nyílik!!!



DUNA-PLAZA

Bp., Váci út 178

várható nyitás: 2003. November 1.

www.576.hu



576 KONZOL SMS KVÍZ NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha részt akarsz venni a NOKIA, a BRAVOTEL és az 576 közös, többlépcsős SMS játékában, először a következő kérdésre kell helyesen válaszolnod:

Ki az 576 Konzol hírszerkesztője?

A Dae
B Csipi
C Liquid

Küldd el SMS-ben a KN kódot, majd egy szóközt követően a helyes válasz betűjelét a 1792-es számra (pl.: KN_B).

Nyerési esélyedet tovább növelheted, ha a játék során minél több helyes választ küldesz be!

Főnyeremény: egy Java játékok futtatására alkalmas Nokia 3410 mobiltelefon.

További nyeremények: három darab PS2 DVD játék.

Az SMS ára 240Ft+ÁFA Ügyfélszolgálat száma: 06-1-422-3490

Szeptemberi nyertesek

A Nokia 3410 telefont Balogh Zsolt vecsési játékosunk nyerte. Gratulálunk!

Nyertesek (kvíz):

Nagy Tamás - Budapest 1041
Szarka Géza - Répáshuta
Zsíros József - Taksony

Nyertesek (logo letöltés):

Oltyán Attila - Pannonhalma
Subicz Orsolya Sára - Vecsés
Kovács Miklós - Budapest 1038



Nocsak, az ember nem is számít rá, hogy a nyárutó egy ilyen kellemes napján mit talál Martinnal főhadiszállásán?! A mester persze már nyújtja is át – ha már nem sikerült idejében eldugnia; megállapít számára két oldalt, és még hozzáteszi, hogy most ne az internetről fordítsak hozzá valamit, hanem rendesen játsszak is vele (pedig Csipi meg én profik vagyunk az ilyen net-lopásos ismertetőkben :) Kissé morgok a pluszmunka miatt, de ha már egy másik médiához való átállással sem tudok fenyegetőzni technikai okokból, ezért unottan és közönyösen átveszem a lemezt a hozzá való hardware kulccsal együtt (mivel ez még csak egy játszható review, tehát nem a végső, kereskedelmi változat), pacsizunk, bye-t mondunk, kilépek az ajtón...

ÉS IGEEEN! Mit kaptam?! Jakkettő! Istenem, mennyire vártam ezt a stuffot! Imádtam az első részt, élveztem azt a könnyed játszhatóságot és rengeteg ötletet, a briliáns grafikát és a változatos pályákat! Jak és Daxter a PS2 platformok királya lett, letaszítva szegény Bandicootot a trónról, de a bundás állat rendesen kiszolgálta uralkodása idejét, ha tovább viszik, akkor már csak a bőreit nyúzták volna lefele és a Resident Evilekhez hasonló, erőltetett Crash Zero meg Crash Survivor vackok koptatták volna a gépünket. A rókaforma helyére lépő hegyes fülű ifjonc és a kisebb prémes jószág szerencsére megfelelt a kényes, trónörökösi feladatra! Szóval lelkesedek mint állat, csak Martin előtt nem szabad mutatni, mert aztán elbízza magát. :)

LÁSSUK, MIRŐL IS VAN SZÓ

Na, itthon is vagyok, PS2, 72-es TV és DD5.1 erősítő bekapcsol, hw-kulcs bedug, a DVD pedig repül a tálcára. New Game után ismerős a helyszín: napsütés, víz, kerek házikók, fából készült pallók a föld felett. A szereplők ugyancsak ismerősek: Jak és a kis bundás (úgy értem Daxter), az öreg és a lány.

Emlékeztek ugye, hogy Daxter nem így kezdte a pályafutását? Olyasmi lény volt, mint Jak – be is tettem az első részt felidézni, hogy hogyan is nézett ki még „rendes" formájában, mielőtt beleesett abba a fránya medencébe. A négy hős egy fura szerkezetben ül, ami afféle utazó alkalmatosságnak néz ki, velük szemben a rámpa végén pedig egy csillagkapuhoz hasonlatos, kör alakú szerkezet áll. Kis hezitálás után – hisz az ember sosem bízhat az ilyen Precursor készülékekben – a dolog aktiválásra kerül, aminek eredményeképpen a kör beindul, a túloldaláról hang hallatszik, ami valami végre kinyitott utolsó kapuról beszél, majd fura szárnyas lények özönlenek át, amiket egy elég zorkó kinézetű nagyobb lény követ! Jakék nem várják meg, hogy a hozzájuk intézett fenyegető szavakat poénból mondta-e vagy sem, hanem az egyetlen lehetséges menekülési utat választják: bele a megnyitott átjáróba! Az utazás látványos, ám rövid, mert egy energia kisüléstől járművük darabokra robban! A fiú és rágcsáló barátja egy hatalmas város felett bukkan elő a semmiből, hogy meteorit módjára csapódjanak be az utcára – de a landolás szerencsére nem okozott nagyobb kárt bennük. Ekkor azonban felbukkan egy járőrcsapat, és bár Daxter egyből menekülőre fogja a dolgot, nem ő érdekli a katonákat, hanem Jak, akit azonnal el is hurcolnak egy bizonyos Praxis báró elé. Daxter még kiabál valamit, hogy hamarosan megmenti őt, majd ugrunk két évet... :) Jak nincs éppen rózsás helyzetben, mivel egy fogorvosi szék-szerűséghez van bilincselve, és nagyban pumpálják Dark Eco-val! Valamiért azonban nem úgy reagál, mint az eddigi alanyok, mivel a művelet, és ezzel a dark warrior program sikertelen – Praxis legnagyobb bánatára, aki valami Metal Headekről is említést tesz, majd „szemétre vele" legyintéssel távozik. Ez a fiú halálát jelentené, ha végre fel nem tűnne a megmentő, aki bár kis késéssel ugyan, de mégiscsak tartotta a szavát. A bilincsek kinyitásán viszont nem kell fáradoznia, ugyanis Jak hirtelen erőre kap, és simán kitépi azokat! Ugyanígy tépné le a kisemlős fejét is, mivel úgy néz ki, hogy mégsem volt annyira hatástalan a szervezetére a sötét anyag, lévén kék bőrt és hosszú karmokat generált neki hirtelen, ami kissé vad tekintettel és külsővel jár! Szerencsére idejekorán felismeri őt, és visszaváltozik régi alakjába, valami azonban mozgolódik benne, aminek nem tudott parancsolni...



BONYOLÓDIK A CSELEKMÉNY

Hát igen, Naughty kutyáék egy sötétebb és mélyebb történetet ígértek nekünk, amiben a story részt jobban megnyomják, mint a kissé könnyed első részben. És meg is nyomták! Egy óra játék után már el is felejtettem a napsütést, a kék tengert és a homokos föveny, a Jak2: Renegade ugyanis inkább hasonlít a Gran Theft Auto-hoz, mint egy lineáris folytatáshoz!

Hogy hülyeségeket beszélek, mert ez platform, az meg egy bűnöző szimulátor? Na, haladjunk csak szép sorjában. Mivel Jaknek fogalma sincs arról, hogy hova került, így információforrást keresve találkozik egy öregemberrel és egy kisgyerekkel. Az öreg a segítségért cserébe védelmet kér a megjelenő járőrök ellen, és itt döbben rá Jak arra, hogy a Dark Eco segítségével át tud változni, pont olyanná, mint a börtönben a szabaduláskor! Később kiderül, hogy létezik egy Baron Praxis ellen harcoló földalatti mozgalom Haven Cityben, akinek a vezetőjével, Shadow-val kell találkoznia. Ez még viszont odébb van, mert egy Torn nevű összekötő a következő állomás, aki viszont missziókkal fog minket elhalmozni, akár csak a város egyik gazembere, a bártulajdonos Krew, akitől az elvégzett feladatokért cserébe fegyvereket kapunk, és az ő segítségével szerződhetünk le versenyzőnek is, feltéve, ha adott időn belül átrepesztünk a city másik végébe.

Ó jaj, még nem is mondtam...? Na szóval, a városban a fő közlekedési eszközök az első részben is vezethető Zoomerek (ha jól emlékeszem a lebegő jármű nevére) továbbfejlesztett változatai, amik igen változatos formákban vannak jelen. Ülhetünk katamarán duplatestű, sima együléses, vagy kicsi de gyors motorforma alkalmatosságra is, amiből jellemzően a nagyobb a bírja jobban az ütközéseket, de a kisebbeknek jobb a manőverező képessége. Ilyeneket néha kapunk feladatok mellé, vagy találunk leparkolva valahol, de bármikor elszedhetjük másoktól is GTA módjára! Elég a Háromszöget lenyomni, ha kiírja a játék – mert ilyenkor van pont felettünk egy, és máris örülhetünk egy vadiúj járgánynak! Kivéve, ha voltunk olyan barmok, és egy egyenruhást rúgtunk ki érte a fülkéből, ugyanis ilyenkor menekülhetünk is szépen a riadoztatott földi és légi egységek elől, vagy vissza is lőhetünk, aminek nincs túl sok értelme. Lövöldözni a military járművekkel tudunk, de miután megkaptuk az első fegyvert, Daxter azt használja erre a célra amíg Jak vezet. Katonákat molesztálni ezen kívül úgy is lehet, ha gyalogosan támadunk rájuk, vagy járművünk két magassági fokozata közül a földközelit választjuk és válogatás nélkül ütünk el rémülten rohangáló és elhasaló civilt vagy piros ruhás rendfenntartót (akik a városi térképen MGS módra kaptak megjelölést!). És ha ez még mindig nem elég GTA feeling, akkor nyugodtan támadjunk meg bárkit, és üldözzük egy darabig a sikoltozva futó szerencsétlent!

De megnyugtatok gyorsan minden báránylelkűt, vagy akinek nem jött be a gengszteresdi, hogy Jak nem bűnöző alkat, tehát a destruktivitást és az antiszociális magatartást nyugodtan korlátozzuk a missziók idejére.

USE THE (DARK) ECO, JAK...

Aki a régi Jak és Daxtert várta, az most fellélegezhet, mert a városból nyíló pályákon megkapja. Itt ugorhat, pöröghet, becsúszva támadhat és gyakran el is halálozhat, amint az szokás. Ez utóbbi művelet viszont valahogy sűrűbben fordult velem elő, mint az első részben (vagy a testvérjáték Ratchet & Clankben), aminek egy része az élemedett koromból adódó bénaságommal is megmagyarázható ugyan, de szerintem inkább a játék lett ebből a szempontból is szigorúbb! (Mondhatnám azt is, hogy nehéz, de ez a fogalom az R-Type nevű szörnyezettel eltöltött fél óra alatt átértékelődött bennem – lásd leltár.)

A mozgás repertoár maradt a régi, de nem kell sokáig ezekkel beérnünk, mert Krow hamar ellát minket fegyverekkel! Az elsőt nevezhetjük shotgunnak is, mert a hatótávolsága elég kicsi, lassan tölt újra, viszont széles sugárban hatékony, ami főleg a csapatosan ránk támadó gonoszságok ellen jó. Nagyszerű, ahogy a pirosas lökéshullám hátradobja a lényeket! A második fegyvert a puska elnevezés illeti meg, ez már jóval távolabbra is képes ellőni, akár felfelé is, és jár hozzá egy piros lézerirányzék, ami nagyban növeli a hatékonyságát. A két negatívum a fegyverekkel kapcsolatban az, hogy futás közben elég nehéz váltani (fel/le gombok), és ez nem jó akkor, mikor négy skorpiólény lohol utánunk, de éppen a lézerirányzékos fegyver az aktív, valamint jól jönne néha, ha belső nézetből is lehetne célozni.

Ezen eszközöket először a bárhoz közeli lőtéren

A SÖTÉT OLDAL HATALMA...



tesztelhetjük – itt is kapjuk meg őket, ami természetesen önmagában is mini game, mert pontszámra megy a gyakorlás az automata célpontokon (civil kinyírása pontlevonás!).

Opcionális aljátékokat a városban is kérhetünk egyes holovetítőknél, amiből én csak a már ismert karika-checkpointos, időre menő futamot próbáltam – vagy hatszor. A nagy forgalom és a szerteágazó utcák miatt nagyságrendekkel nehezebb, mint a régi volt, ahol végül is jobbára nyílt terepen kellett csak bizonyítanunk. Itt meg nyomnám neki, de fent állandóan mazsolákba ütköztem, és vagy lejárt az időm vagy felrobbantam, lent pedig a katonák nem vették poénra, hogy leviszi a fejüket a gépem alja.

Na, de visszatérve a harchoz, testünk azon tulajdonságát is használhatjuk, hogy magába szívja a sötét anyagot, és ha fullra megteltünk, akkor az R2-vel átváltozva nagy irtást vihetünk végbe, igaz, csak igen limitált ideig. Feltöltött mivoltunk hatékonyabb kihasználását az ismerősként üdvözölt Oracle segíti elő, akinek a leölt lények után fennmaradó Metal Head Skull Gemeket kell elvinni – persze mindig nagyobb számút. Első fegyverünk a dark bomb lesz tőle, amit átváltozott állapotban használhatunk az

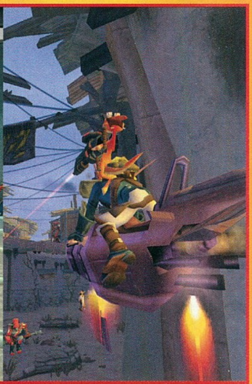


ugrás (X), majd Négyzet lenyomásával. Igen hatékony, szépen lassított hullámeffekttel, de ne pazaroljuk!

Ellenfeleink kezdetben könnyű prédák lesznek, de pár küldetéssel később már megjelennek többek között a pajzsos Metal Headek, amiket jó érzékkel kell likvidálni, mert ahogy elhúzzák a fedezéküket, már lőnek is. Ezekről a Metal Headekről a történet előrehaladtával tudunk meg egyre többet, mert nem csak spontán irtanivalók, hanem…na, inkább nem leszek spoiler gyártó poénromboló. :)

A pályák természetesen megtartották a hagyományos elemeket is, például eltűnő vagy ide-oda mozgó platformok, halált okozó dark folyadék vagy járda alatt meghúzódó tűzkohó formájában. Mondjuk ezek még könnyű akadályok ahhoz a sziklalavinához képest, ahol nem csak el kell kerülni a véletlenszám algoritmussal legördülő köveket, hanem emellett fel is kell jutni, ugrálni oda, ahonnan jönnek! Persze, ha egy kavics eltalál, akkor nem csak oda egy életerő kocka, hanem le is esünk általában a hegy lábához, és kezdhetjük újra a műveletet. És gondolom, nem ez a legrosszabb rész, mert 6,5 óra játék után is csak 20%-on volt a game progress-em a kimentett álláson, vagyis valószínűleg a fullra játszáshoz nem egy délután szükségeltetik!





AJÁNDÉK DÍSZDOBOZBAN

„Ajándék", mert annak érezhetjük a játékmenet miatt, és „díszdobozban", mert jelenleg nem tudok szebb PS2 játékról platform területen! Említettem a cikk elején, hogy megnéztem az első, 2001-ben világra jött részt, és az ehhez képest olyan volt, mintha egy kisebb teljesítményű vason futna.

A Jak2 ismét megmutatja, hogy nem a SONY gépét kell szidni a rossz játékok miatt, hanem a PC szinten leragadt programozókat és designereket! A cég egyébként még ahhoz az ígéretéhez is tartja magát a mai napig, hogy nem ad ki bármit a gépre, csakis magas minőségű cuccokat (ne keverjük össze, ez a SONY játékkiadó részlege, és ahhoz, hogy más cégek mit adnak ki PS2-re, gyakorlatilag nem sok köze van). A game végig nagyfelbontáson fut, 16:9-es opcionális képpel, de kérhető progressive scan mód is (amihez szerintem az országban van 15db HDTV), Dolby térbeli hanggal, megakadás mentesen és hatalmas helyszíneket kezelve. Az egyetlen kirívó grafikai bug a kép széttörése volt, ami a szinkronjel időzítés hiányát jelenti (tömören: nem várja meg a program, míg a teljes képernyő kirajzolásra kerül a videó-memóriából, hanem dinamikusan felülírja azt, amikor neki tetszik, és ezáltal a kép fele elcsúszik a másikhoz képest horizontálisan pár pixellel), de mivel ez nem a végleges, „dobozos" game, így (remélem) a végső változat már korrekt lesz.

A látványelemeken igen sokat elmélkedtem, hogy miként írjam le, vagy milyen példákat ragadjak ki a szemléltetéséhez, és elég nehéz dolgom akadt. Ezt látni kell! Haven city forgalmas utcáit a belvárosban, a lebegő,



animált kormánylapokkal és vezetőkkel ellátott járműveket, vagy a fajárdákkal összekötött házikókat a lagúna részben, esetleg a zöldövezetet a kerttel és a hatalmas virágokkal, amik nagyszerű poreffekttel hullanak szét, ha nekimegy járművünk, és a versenyzés helyéül szolgáló arénát. És ez még mindig csak a város, mert emellé jönnek az alpályák remek koncepcióban felépített tájai! Szabadulásunk után az erődben még csak visszafogott környezettel találkozunk, komor falakkal, gőzölgő csövekkel és pár fegyveres őrrel, de mikor visszatérünk egy quest kedvéért, akkor például egy Mad Max filmeket idéző, forgó tüskés hengerrel felszerelt tank üldöz minket, és eközben a keresőjén keresztül látjuk magunkat! Egy másik pályán lövegtornyokba kell beülnünk és onnan osztani az áldást, hogy később az itteni ipari környezettől teljesen elütő Mountain Temple szinten ugráljunk vízesések és tavacskák szelíd panorámájában.



A modellezés mellett az is sokat dob a kinézeten, hogy rengeteg felszínt dinamikus csillanással láttak el, például a páncélokat, de még a figurák szemeit is, és ezt legjobban az Oracle külsején csodáltam meg, aki (ami) most egy kis szentélyben kapott helyet, aminek gyertyái tökéletesen tükröződnek rajta! Emellett ráadásul ott a másik programozói tudást ecsetelő tény, hogy „Loading, please wait" feliratot sem látunk túl gyakran, akármerre megyünk…

AJÁNLÁS

Ajánlom hát a Jak2-t mindenkinek, aki szereti a jól játszható, érdekes, kihívásokkal teli, gyönyörű grafikájú és szépen meganimált gamékat. Aki viszolyog a platformjátékok viszonylagos könnyedségétől a történet terén, most annak sem lesz kifogása a játék ellen! Oké, nem egy Final Fantasy, de végre nem csak azt érzékeljük a háttértörténetből, hogy menjünk végig egy pályán, irtsuk ki a lényeket és gyűjtögessünk, hanem azért is tesszük mindezeket, hogy többet megtudjunk és feltárjuk az ok-okozati tényezőket! Hova kerültünk, kicsoda Praxis és mit akar, hol a lány és az öreg és mi ez a Dark Eco meg Metal Head mizéria? A képek láttán pedig ne ütközzetek meg Jak kis kecskeszakállán, mert 5 piros vackot összegyűjtve ez az első dolog a Secrets-ben, ami kikapcsolható. Amúgy remekül illik az új fizimiska a sötétebb játékmenethez, amiben csak Daxter jelleme maradt a régi: hiperaktív, poénkodik, csacsog, beszól mindenkinek, vagyis ha úgy vesszük, akkor remekül ellenpontozza komor barátját. Tessék hát félrerakni a pénzt, számolni a napokat, és rohanni a boltba amint megjelenik a game, hogy utána elmerülhessetek és lubickolhassatok benne, mint az a megszállott játékosokhoz illik.

Dzson Renegade



MARTIN BELESZÓL!

Vannak olyan játékok, melyekhez nem is kell ajánlót írni – azt hiszem, a Jak2 pont ezek közé tartozik. Nem ismerek olyan PS2 tulajdonost, aki gerjed a platform stuffokra és ne lenne meg neki az első rész. Olyan ez, mintha a Gran Turismo 4-re próbálnánk rábeszélni egy autóverseny mániákust… Bevallom férfiasan, én ezzel az új résszel még nem nyomultam – nem TUDTAM nyomulni, mert Dzson úgy vágott rá, mint gyöngytyúk a t**onyra –, de ha hihetünk a T. tesztelőnek, ismét valami PS2-történeti csoda született!

JAK II: RENEGADE

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1,2MB)
analóg irányító (dual shock)

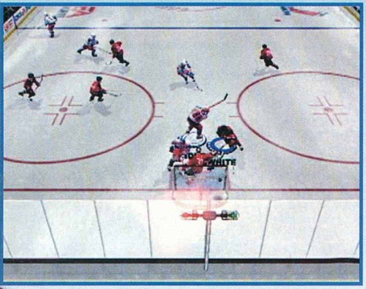
✔ nagyobb, szebb, jobb, sötétebb…
✕ picit nehezebb is, úgy érzem

9.5 pont

NHL 2004

Még csak 2003 szeptembere van, de fekete gépemben már ott pörög egy hófehér korong, rajta a felirat: NHL 2004. Na, meg az is rá van írva, hogy: „Please return to EA...", ami röviden azt jelenti, „céges" tesztverziót kaptam, ergo nem tarthatom meg a progit :) Sebaj, majd a tesztelés során kijátszom vele magam. Már állnék is neki, de egy erőszakos kék panel az utamat állja. A játék ugyanis 1225 KB helyet követel magának a memóriakártyán. Hát kösz, annyi most nincs, de majd később letörlök ezt-azt. Előbb azonban irány a jég. EA logo bepördül, intro nincs (gondolom azért a dobozos bolti változatban lesz!). Pontosabban annyi van, hogy egy valódi jégkorongos a kamerába mondja az unalomig ismert szlogent: „EA Sports. It's in the game". Ezt követően kedvenc csapatot kell választanom. Legyen a Pittsburgh, csak mert tetszik a pingvinjük. Végre itt a főmenü. Igen egyszerű, jól áttekinthető. A háttérben egy játékos korizgat, minden Pittsburgh színekben úszik. Ott a jópofa pingvin is. Villámgyorsan kiválasztom a ***Play Now*** opciót, majd két csapatot, s már kezdődik is a meccs.

JÉGKORONG KEZDŐKNEK ÉS HALADÓKNAK!







ÉLVÉDŐT LE, ÜTŐT KÉZBE!

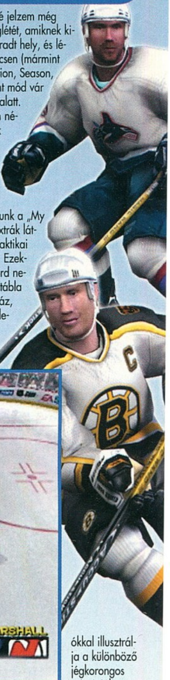
Mint minden évben, a grafika most is javult valamelyest. Egy árnyalattal élethűbben csillog (vagy inkább mattul) a jég és szebben tükröződik a palánk feletti plexi. A tömeg minden egyes figurája külön modell, kicsit meg is zuhan a framerate, mikor a lelátók őrjöngését mutatja a kamera. Mindez azonban szokványos. Ami viszont első látásra meglepő, hogy a játékosok a szokottnál is jobban mozognak. Korong- és ütőkezelésük, lökdösődésük és eséseik mind-mind új animációkkal gazdagodtak. Textúráik szerintem kívánnivalót hagynak maguk után, de ez játék közben, a távoli kamera miatt úgysem látszik. A következő újdonságra a meccs első pár perce után figyelek fel. A korábbiakhoz képest szemlátomást okosabbak az ellenfelek, jobban helyezkednek, nehezebb lett a játék! Nem viccelek, átlagos gamernek már easy fokozaton kellemesen játszható, szó sincs arról, hogy „üres kapura" kéne lövöldöznie. Az irányítás alapjai ugyanazok, de van néhány jó kis újítás. Tavaly debütált a jobb analógos „freestyle" megoldás, amit akkor még csak a korong tereléséhez és cselezéshez lehetett használni. Ezt a funkciót idén bővítették, most már kedvünkre lökdösődhetünk is a jobb karral. A sebességtől, pozíciótól és a jó időzítéstől egyaránt függ, hogy az ellenfelet épp csak megbillentjük, vagy épp teljes erőből falhoz vágjuk. Persze, akinek ez az újfajta stílus nem jön be, használhatja a hagyományos, gombos bodychecket is. A passzolásra vonatkozólag szintén találunk újdonságot. Immár két gombot használhatunk: az X-et (megszokott módon) és a Négyzetet. Utóbbi egy emelő mozdulattal adja át csapattársunknak a korongot.

A korongot egyébként terelni sem mindig sima ügy az új NHL-ben. Hirtelen irányváltoztatásnál vagy nagy kavarodásban meglepően könnyen hagyja el játékosunk a cuccot, vagyis ahogy a valóságban, itt sem tapad (mindig) mágnes módjára az ütőhöz. A digitális pad nyilai meccs közben gyors taktikai változtatásokra adnak lehetőséget, ám ez a funkció engem nem teljesen győzött meg. Vízszintes irányban a védekezés, függőleges irányban a támadás jellemzőjét állíthatjuk öt fokozatban, agresszívtől egészen a visszafogottig. Profik biztos hasznosítják majd e lehetőséget, szerintem azonban csak bonyolítja a játékot, ráadásul nem is lehet miatta nyilakkal irányítani a játékosokat.

Fejlesztettek még a bunyós szekción is. Mikor a játékosok már egymásnak esnének, magunk választhatjuk ki, hogy bele kívánunk-e menni a pofozkodásba vagy sem. Ha igen, alsó és felső ütésekkel alakíthatjuk a másik orcáját, illetve alacsony és magas védésekkel óvhatjuk meg sajátunkat. Az első benyomások alapján tehát a szokottnál áttekinthetőbb, taktikusabb játékmenetet és kevesebb, ám annál látványosabb gólt ígér az idei NHL. Na, és még valamit...

HOKIZÁSSAL DINASZTIÁT?! :)

A **Game Modes**-ban található egy megújult **Dynasty** mód, ami gyakorlatilag játék a játékban. Egész profi kis manager program. Két személy munkakörét kell egyszerre betölteni: az edzőét (coach) és a managerét (GM, vagyis General Manager). Kezdéskor a játék közli, hogy választott csapatunk tulajdonosa felmondott az edzői gárdának, valamint eladta a csapat minden ingóságát. Meghagyott egy lepukkant kis irodát, ahová GM-ként azzal a feladattal ülünk be, hogy nulláról építsük újjá a csapatot, vagyis dinasztiát alapítsunk. Játékosokkal kell kereskedni, ügynökségekkel szerződést kötni, jegyek árait meghatározni, ügyelni a játékosok moráljának szintjére stb. Ez utóbbinak javítása érdekében a csapat kiszolgáló személyzetét kell fejleszteni (edző, orvos, marketinges stb.), illetve mindenféle kényelmi eszközöket beszerezni (pl. magánrepülőt a csapatnak). Mindezt „experience" pontok által tehetjük meg, amiket aktív tevékenységünkért kapunk a programtól. Érdemes tehát sokat bizniszelni, adni-venni, kezdeményezni. Ha jól megy a szekér, még a manager irodájának kárpitját és berendezését is elegánsabbra lehet cserélni. Említettem azonban, hogy kettős szerepben kell helyt állni. Edzőként a csapat közelebbi szabályozása a feladat. Meghatározhatjuk a különböző sorok játékosait, naptárban megtervezhetjük a szezon meccseit, sőt még a mezek számát is mi oszthatjuk ki. Széleskörű adminisztrációs tevékenységeink mellett, a siker érdekében, természetesen meg kell nyerni minél több meccset is. A Dynasty mód felülete, habár igen ízléses és átlátható, első látásra talán kissé száraz, riasztó interfész. Nevek, adatok sorakoznak egymás alatt, számtalan opció közül lehet választani, többszintű menüben kell kavarogni. Aki vevő az efféle szórakozásra, vagy megszállott hoki-fan, esetleg nincs lehetősége multiban játszani, biztos rákap majd erre az alaposan kidolgozott, egyszemélyes játékmódra.



Így az oldal vége felé jelzem még azon játékmódok meglétét, amiknek kifejtésére már nem maradt hely, és lényegében szükség sincsen (mármint a kifejtésükre): Exhibition, Season, Playoffs és Tournament mód vár a főmenü első pontja alatt. Európai, pontosabban német, svéd és finn ligák játszhatók végig az „Elite Leage" menüben. Rengeteg személyre szabási lehetőséget (saját játékos, saját csapat stb.) találunk a „My NHL" opcióban. Az extrák látványos videói közt a taktikai tanácsok a legjobbak. Ezekben egy Marc Crawford nevű fazon filctollal egy tábla előtt rajzol és magyaráz, miközben in-game videókkal illusztrálja a különböző jégkorongos szituációkat.

Összességében azt mondhatom, nagyon igényes program az NHL 2004. Érezni rajta a fejlesztést! Rajongóknak, fanatikusoknak mindenképpen érdemes megvenni. De bátran ajánlom azoknak is, akik most készülnek beszerezni első jégkorongos videojátékukat. Akik viszont az elmúlt években ezt már megtették, s azóta csak néha-néha veszik elő a hokit egy vidám multiplayer erejéig, talán költsék inkább másik játékra a félrerakott összeget.

PUNK-ROCK MUSIC

A játék hangeffektjei teljesen rendben vannak. A tömeg a jégen zajló eseményekhez alkalmazkodva éljenez, pfujol, énekel. A pályán csattognak az ütők, sercegnek a korik. Meccs közben két kommentátor beszél felváltva. Egyikük a már korábban is hallott Jim Hughson, a másik viszont új, Craig Simpson, aki mellesleg kétszeres Stanley-kupa győztes, ex-jégkorong játékos. A duó produkciója amúgy különösebb élményt nem nyújt. Mondják a neveket, jelzik, ha bármilyen történés van a pályán. Kissé azonban színtelen a közvetítésük, túlságosan is csak a lényegre szorítkoznak. Viccelődni például nem nagyon hallottam őket.



A játék zenei repertoárjának megítélését mindenkinek saját ízlésére bízom. Többek között Deftones, The Ataris, Gob, Adema és Alien Ant Farm szerepel a palettán. Nekem ezek nagyon nem jönnek be, ki nem állhatom a túlságosan is igényesen hangszerelt, nyálas gumi-punkot (egyedül talán a Green Day előadásában volt valamelyest élvezhető). Vannak keményebb műmetál nóták is a lemezen, ám ezek is elég hiteltelenül szólnak, s még csak nem is illenek igazán a jéghoki világához. (Persze biztos százezreknek fog tetszeni...) Engem csak az bosszant, hogy a – szintén EA Big-es – SSX3-ra bőven kerültek csodás ambient és electro dallamok, ide viszont nem.



MARTIN BELESZÓL!

Nehéz egy olyan játékhoz rövid, de frappáns kommentet írni, ami minden évben óramű pontossággal, rendszerint magas színvonalon érkezik a videojáték piacra. Most viszont észrevettem valamit – mintha idén az EA a szokásosnál több energiát fektetett volna aktuális hokijátékának a csinosításába, fejlesztésébe. De mi lehet az ok? Valaki, egy hangszóróért? Nyert: a Sega egyre komolyabb riválís sportjáték sorozata! Végre a konkurenciaharc a mi malmunkra hajtja a vizet! ;)

NHL 2004

EA

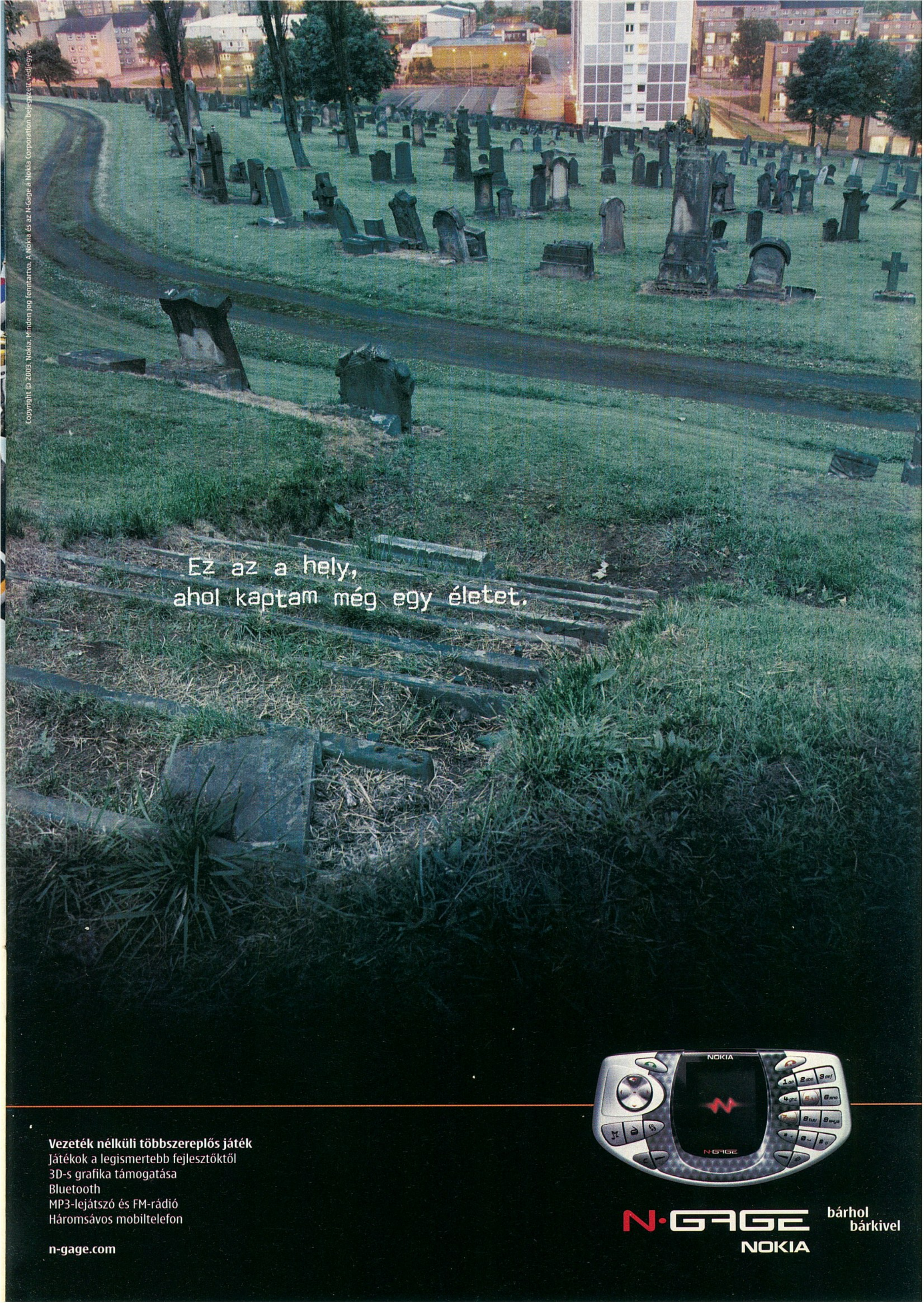
MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (1225KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nhl manager
× tavaly is volt, jövőre is lesz

8.5 pont


Ez az a hely,
ahol kaptam még egy életet.
NOKIA
Vezeték nélküli többszereplős játék
Játékok a legismertebb fejlesztőktől
3D-s grafika támogatása
Bluetooth
MP3-lejátszó és FM-rádió
Hármsávos mobiltelefon
n-gage.com
N·GAGE
NOKIA
bárhol
bárkivel
Copyright © 2003. Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation bejegyzett védjegye.

Van a Squaresoftnak egy meglehetősen elvont RPG sorozata, mely valahogy soha nem állt hozzám igazán közel. Talán az elvontsága taszított, nem tudom... A Saga Frontierről van szó, mely az RPG-történelem egyik legérdekesebb alkotása volt. Engem soha nem kötött le igazán, de tény, hogy igen nagy tisztelttel figyeltem azokat, akik megérették ennek a sorozatnak a lényegét és végigjátszották. A SF-nek eddig két része jelent meg PS1-re. Egyik sem ért el átütő sikert, bár az igazat megvallva valószínű, hogy nem is ez volt a célja eme két produktumnak. Az elvont történet és játékmenet (főleg ez utóbbi), illetve a művészi látványvilág – a második rész esetében – egyszerűen annyira eltávolította a játékot a nagyközönség igényeitől, hogy *nem érhetett el* populáris elismerést. Még akkor sem, ha voltak olyan játékosok, akik tényleg megértették a Squaresoft üzentét, amit a cég a játékkal postázott. Ők vevők lettek a sorozatra, igaz, csak egy vékonyka réteget képeztek. De hát mért is kéne mindig a nagyközönséget kiszolgálni? Hisz csak a vak nem veszi észre, hogy a populáris játékok özöne miatt vergődik a mai játékpiac! Az egy kaptafára készült, megállíthatatlanul özönlő anyagok teszik tönkre (vagy tették tönkre?) a felhőtlen játékélményt, ezért jó, ha néha jönnek kicsit extrémebb alkotások is.





Visszakanyarodva azonban az eredeti témára, a Squaresoft nem hagyta cserben az SF rajongótáborát, és elkészítette – immár PS2-re – a folytatást, ezúttal Unlimted Saga címmel. Persze „hivatalosan" szó sincs folytatásról, hisz egy teljesen különálló sztorit ismehetünk meg az US-ben, más a harci rendszer, és egyéb eltérések is adódnak, de ennek ellenére az SF hatása tagadhatatlan. Egy hasonlóan elvont, az átlagtól teljesen eltérő remekművel állunk szemben. Felejts el tehát mindent, amit a Square RPG-kről eddig tudtál, az US ugyanis teljesen mást kínál!

Eppen ezért nem mondhatom, hogy egyszerű helyzetbe kerültem, hisz hirtelen nehéz eldönteni, hogy hol is kezdjek neki a játék ismertetésének. Ragaszkodhatnák a klasszikus formákhoz is, mely szerint most a történet leírása jönne, de ettől most kissé el kell térnem. Egyrészt azért, mert a játék előtörténete jelen esetben annyira hosszú, hogy a rendelkezésemre álló két oldal teljes karakterkészlete is kevés lenne hozzá – és persze felesleges is lenne. A részletes leírástól tehát most eltekintek, azonban az alapokról érdemes némi szót ejteni, hisz ezek nélkül magát a játékmenetet sem érthetnétek meg.

(Előtte azonban egy érdekesség! A lemezre felkerült egy FFX-2 demo is – a New Game alatt választható. Igen érdekes és látványos, kíváncsian várom a játékot, mely az ellentmondó hírek szerint 2003 végén, vagy 2004 elején jön...)

KALANDOZÁS ISKANDAR FÖLDJÉN

Az Unlimited Saga egy Iskandar nevű kontinensen játszódik. A megannyi háborút és szenvedést megélt földrészen egy régi legenda tartja a búsabb emberekben a reményt. Eszerint, valamikor a jövőben, hét vándor fog feltűnni Iskandar földjén, akik számtalan kalandot teljesítve elhozhatják a sokat szenvedett kontinens lakói számára az évszázadok óta elveszett, és most már epekedve remélt Aranykort.

A legenda végül beteljesedni látszik, hisz tényleg feltűnt a földrészen a hét különleges vándor. Igaz, mit sem tudnak egymásról és a legendáról, de sorsuk arra rendelte őket, hogy beteljesítsék a mítoszt. Ez azonban már nem rajtuk, hanem rajtunk, játékosokon fog múlni. Az alapszituáció tehát végtelenül egyszerű – ellentétben a játék további részével. Nézzünk tehát ebbe is bele!

ÚJSZERŰ JÁTÉKÉLMÉNY

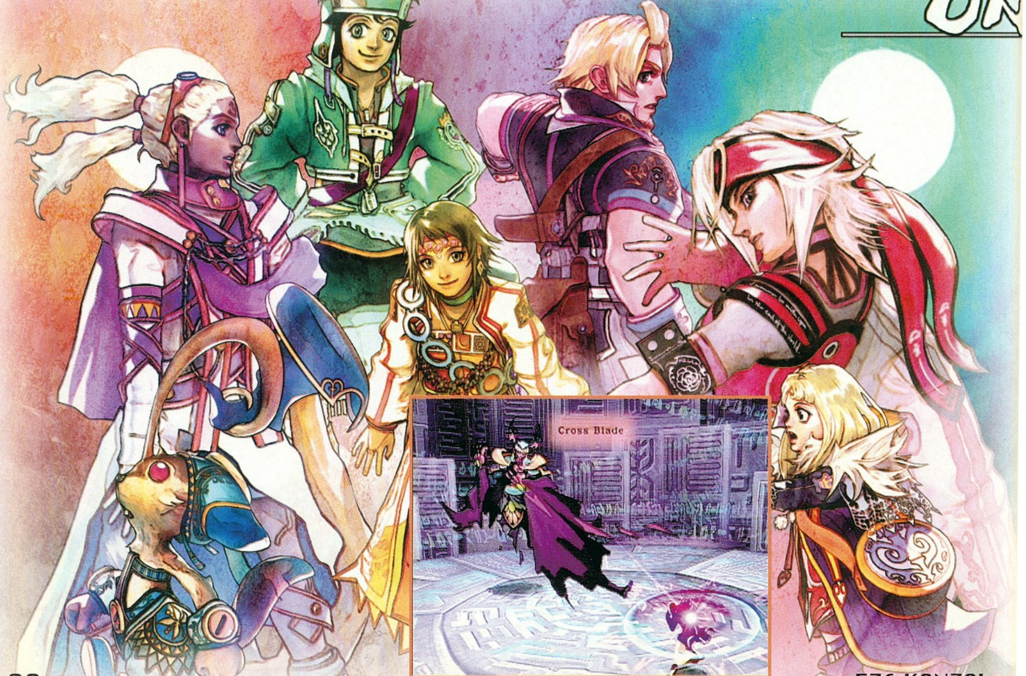
Először is azt kellene tisztáznunk, hogy hogyan is néz ki egy átlagos japán RPG? A kérdés egyszerűségénél már csak a válasz egyszerűebb: adott egy főhős, valamint egy rögzített, előre megírt történet. Tulajdonképpen ezen az előre megírt forgatókönyvön megy végig a játékos, mintha egy könyvet olvasna. Az RPG azonban azért interaktívabb a könyveknél, mert az egész sztori alatt harcolni is kell, fejleszteni a karaktereinket, mivel a történet bizonyos pontjain nem lehet átjutni, ha nem győzünk le egy-egy komolyabb ellenfelet. Ezen nemzisek legyőzéséhez meg ugye tápolni kell. Ha azonban leszedjük a fáról a kérget, észre kell vennünk, hogy az RPG-k többsége inkább egy jól megírt fantasy regényre – vagy filmre – hasonlít, melyben harcolnak, tesznek-vesznek a főhősök, de lényegében a főtörténettől csak igen korlátozott mértékben térhetünk el, ha egyáltalán eltérhetünk. Tehát a történet *rögzített vázán* nem változtathatunk.

Mindezt azért tartottam fontosnak kifejteni, mert az Unlimited Saga véleményem szerint megpróbálja felborítani a leírt és immár bevett formát. Mindjárt azzal, hogy főszereplőt kell választani. Eme szelekció is egyedi, hisz a már említett 7 főhős valamelyike közül kell megtalálnod a megfelelőt, akinek aztán végigkövetheted a történetét. Mindez azért érdekes, mert a hét szereplő

AKITOSHI KAW

MESESZÉP TÖRTÉNETEK

UN



teljesen eltér egymástól. Nem csak tulajdonságaikban, harci képességeikben, de történetükben is. Hét jól elkülöníthető sztorit kapunk tehát, melyek párhuzamosan zajlanak, így később érdekes lesz a többi szereplőt is kipróbálni. Gondolj csak bele, minél több emberrel viszed végig a játékot, annál több információ birtokában jutsz, így kénytelen leszel átértékelni az addig megismert eseményeket. Sőt, a főhősök gyakran találkoznak is egymással, és még harcban is csatlakoznak egymáshoz. A történet valódi arca azonban, majd csak mind a hét főhős sztorijának végigjátszása után fog felsejleni. Azonban – és most jön a lényeg! – a végéig vezető út kialakítása rajtunk áll.

Hogy mindez mit takar? Nos, mind a hét főhősnek megvan a maga végcélja, amiért kalandozni kezd. Van, aki bátyja gyilkosát keresi, másik az apját akarja megmenteni, míg olyan is akad, aki csak olcsó kalandokra vágyik. A lényeg, hogy a szereplők végcéljának az elérése során tulajdonképpen mi játékosok határozzuk meg, hogy milyen kalandokban akarunk részt venni. A történet szekerét ugyanis úgy lehet továbbtolni, ha különböző kalandokat, azaz Adventures-öket oldunk meg. A városokban található boltokban a szokásos lehetőségek között megtaláljátok az Adventures pontot is. Itt küldetéseket és kalandokat lehet elvállalni. Mielőtt félreértés lenne belőle, ez nem valami bonusz lehetőség, hanem kötelező! Adventure-ök elvállalása nélkül egy tapodtat sem mehetünk előre a sztoriban. Most mindjárt cáfolnom is kell azonban magam, hisz nem teljesen alakíthatod embered történetét. Sokszor választhatsz Adventure-ök közül, de lesznek kötelező küldetések is, melyek megoldása nélkül nem mehetsz előre a főtörténetben sem! Ha éppen nincs Adventure egy boltban, érdemes a városban kérdezősködni, információkat gyűjteni, aztán visszamenni. Abban a pillanatban, ahogy elvállalsz egy kalandot, egy új képernyőre kerülsz, ez az Adventure Screen. Ezzel elérkeztünk a játék egy újabb sarkalatos pontjához, azaz a grafikai megvalósításhoz.



MŰVÉSZI KÜLSŐ & HANGZÁS

Hogyan is néz hát ki az US? Nos, a külalak kérdésében a játék újabb rúgást intéz a populáris irányzatok hátsójába. Felejtsétek el a 3D-t, a készítők nem követtek el olyan *szentségtörést*, hogy a játék három dimenziós legyen. De ha most a klasszikus 2D-s megjelenítés jut eszedbe, akkor is ki kell, hogy ábrándítsalak! Az Unlimited Saga ugyanis leginkább egy grafikus kalandjátékra emlékeztet. Szereplők nem is látszanak a képernyőn, csak beszélgetéseknél, akkor is „csak" a festett alakjukat láthatod. A városokban egy menüből választhatod ki, hogy hova akarsz menni, kivel akarsz beszélni – mint az FF Tactics esetében. Nem lehet tehát hagyományosan járni-kelni, még az Adventure Screenen (AS) sem.

Utóbbi megvalósítása is meglehetősen érdekes, mondhatnám klasszikus, rosszmájúak szerint talán primitív, de rájuk nem hallgatunk. Az egész úgy néz ki, mint egy sakktábla, melyen különböző irányba lépkedhetsz – tábla helyett azonban rendszerint egy labirintusban leszel. Az analóg karral léphetsz a megadott irányok valamelyikére. Mindez leginkább az ősi C64-es időket idéző megvalósítás, de ezt nem hibaként mondom, inkább pozitívumként, hisz ezzel is erősödik a játék egyedi jellege. Mindegyik AS-en meg kell oldani valamilyen feladatot, ez általában a klasszikus dolog szokott lenni, értem ezalatt bizonyos szereplők megtalálását, szörnyek kiirtását stb. Persze az egyszerűség ellenére is sok helyet lehet átkutatni és érdemes is, hisz számtalan láda és titkos rejtőzik az AS-eken. A rendkívül egyszerű megvalósításért cserébe azonban olyan vizuális élményben lehet részünk, amelyet talán PS2-őn még nem láthattunk! Csodálatos színkavalkád, gyönyörűen megtervezett karakterek, és mindez kézzel festve! Aki ismer, tudja rólam, hogy mennyire becsülöm az ilyesmit, de ez még objektív szemszögből is csodaszép. A képi világ is lenyűgöző, talán egy kissé Legend of Mana beütésű. Igen, a LoM óta ilyen jól megrajzolt játék még nem született; nincs kizárva, hogy a két anyagnak ugyanaz volt a rajzolója, hisz a stílusuk meglehetősen egyforma. Az egész egy interaktív manga rajzfilmre hajaz a leginkább, mintsem egy hagyományos RPG-re. Valóban szinte már művészi a megvalósítás, amint az gondolom képeinken is látszik. Mindezt a hatást rendkívül jól fokozták a gyönyörű, felcsendülő dallamokkal. A Square egyik legszebb zenéjű játéka az US. A rajzfilmes hatást a harc is erősíti: mind a varázslatok, mind a komolyabb támadások nagyon szépek. És ha már a harc is szóba került, nem árt ennek menetéről is megemlékezni.



HARCI SZABÁLYOK

No igen. Emlékszem, mikor először belefogtam az US-be és az első AS-en megtámadott egy szörny – csak itt vannak harcok –, először nem igazán tudtam, mitévő legyek. Miután kibogoztam, hogy ki-kivel és mivel van, majd legyűrtem az első ellenfelet, jött még néhány összecsapás, karaktereim HP-ja pedig 0-ra redukálódott, mivel egy gyógyításom sem volt. Igen ám, de ennek ellenére embereim életben maradtak és ugyanolyan vígan aprítottam velük az ellent, mint azelőtt. Először nem értettem a dolgot, aztán persze lassan leesett, miről is van szó – és jelentem a harc területén az US is *eltér az eddig megszokott sémáktól!*

Mielőtt azonban elárulnám, hogy miért tudsz 0 HP-vel is tovább küzdeni, ismertetném az alapokat. Tehát szörnyekkel, azaz ellenfelekkel csak Adventure Screeneken futhatsz össze. A találkozásokat a játék jelzi is, persze ez nem minden esetben jelent csatát. Ha mégis megtámadnak, egy új képernyőre kerülsz. Az összecsapás körönként megy. Egyszerre 5 embered vehet részt a harcokban, de nem muszáj mindenkivel lépni. Támadhatsz úgyis, hogy csak egy embernek adsz utasításokat. A lényeg, hogy max öt parancsot adhatsz ki, de hogy kinek és mit, az rajtad áll. Mikor egy emberedet választod, akkor a legkülönfélébb parancsok, varázslatok és támadások közül válogathatod ki a megfelelőt. Amikor végeztél egy „kör alakú valami" kezd el forogni. Ha X-et nyomsz, akkor a karaktered végrehajtja a támadást. Érdekesebb azonban a Kör megnyomása. Lehetőség van ugyanis karaktereink kombinálására. A Körrel ezt lehet elérni. Ha jó ütemben nyomogatod a Kört, egész látványos és erős kombókat is összehozhatsz, a kombok erőségét mindig kiírja a játék %-ban, akár 200%-ot is elérhetsz. Mondjuk erre az ellenfelek is képesek, tehát legyél óvatos!

Most pedig térjük rá a HP kérdésére. Mikor 0 HP-val tovább folyt a küzdelem észrevettem egy adatot a HP alatt, ez volt az LP. Észrevettem, hogy 0 HP után minden bekapott támadás után az LP kezdett fogyni. És most jön a lényeg! A HP egyfajta védelmi szerepet tölt itt be, azaz a feladata, hogy az LP-t védje! Ha ugyanis az LP 0-ra ér, meghalsz! Fontos, hogy az LP a HP-val ellentétben nem növelhető, mindenkinek annyi lesz belőle, amennyi kezdéskor megvan. Kb. olyan 15-20 LP-je van a karaktereknek, a komolyabb LP-t sebző varázslatok 1-5-öt sebeznek. Ez a rendszer így elképesztően izgalmasra és jól sikerült, sok-sok taktikai lehetőség van benne, csak ki kell használni. Lesznek például olyan ellenfelek, melyek közvetlenül az LP-t támadják és hát az sem mindegy, hogy mikor kit gyógyítasz. Fontos továbbá, hogy a főszereplő – akit az elején választottál – *nem halhat meg* egyetlen egyszer sem, mert a játéknak vége!

A harccal kapcsolatos a fejlesztési rendszer is. Ennek lényege, hogy minden befejezett Adventure után egy képernyőre kerülsz, ahol fejlesztheted az értékeidet. Természetesen számtalan lehetőséget tápolhatsz a sok közül.

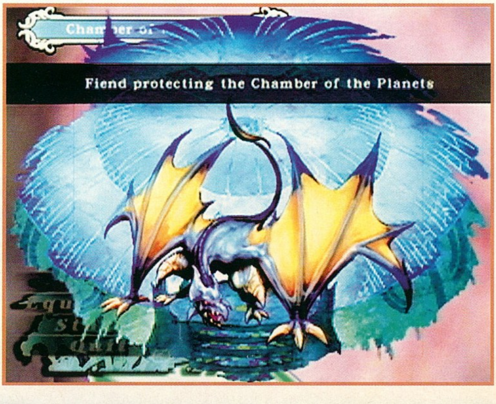
SUMMÁZOTT VÉLEMÉNY

Végiggondolva az eddigieket és átvilágítva a játék minden részét egy érdekes benyomást érzek. Az US mindegyik eleme elüt a hagyományos RPG-kben megszokottaktól, de csak kis mértékben. Mégis az összehatás olyan, hogy a játék az SF-en kívül semmihez sem hasonlítható. És ebből következik az a gondolat is, mely azt súgja: az *US sem lesz közönségsiker*! Elképzelhetetlennek tartom, hogy az emberek többsége értékeljen egy ilyen játékot; hogy megértsék, nem minden a 3D és a hatásvadász jelenetek. A nagytöbbség gúnyosan kifogja röhögni a rajzolt, ám művészi szépségű festett grafikát és csak élcelődni fog, ha meglátja a AS-eken történő ugrabugrálást. De akik még fogékony felfogású játékosok, kiknek a gyomra mindent különlegességet bevesz, sem hiszem, hogy könnyen megbirkóznak ezzel. Csak a „japán mániások" számára lesz kielégítő öröm a játék, illetve azon játékosok számára, kik megcsömörlöttek már a hagyományos RPG-ktől, és új dolgokra vágynak.

Ha felkeltette az érdeklődésedet az anyag és a megszerzésén vacillálsz figyelmeztetnélek: **légy óvatos!** Amennyiben megszereted a játékot rajongani fogsz érte, ellenkező esetben hamar megunod. Ha mégis megvan és nem tetszett, akkor tedd vissza újra a gépbe a lemezt és ne riasszon el az első egy-két óra játék, még akkor sem, ha hirtelen nem tudsz mit kezdeni a rengeteg menüvel (lehet, hogy egy Tutorial elkelt volna :) és szokatlan dologgal! Az US ugyanis időigényesebb stuff az átlagnál, kb. olyan, mint egy szeszélyes, kiismerhetetlen, de gyönyörű nő. Igényli, hogy foglalkozzanak vele, hogy csak az övéi legyünk, ugyanakkor törődésünket és hűségünket előbb-utóbb bőkezűen meghálálja és óriási élvezetekben részesít. Légy tehát türelmes vele, mert ha felismered a szépségeit, és átadod magad a meseszerű hangulatnak, akkor nem csalódhatsz benne!

Veres Miki





MARTIN BELESZÓL!

Nem vitatom: az Unlimited Saga valóban gyönyörű anyag. Azt sem vitatom, hogy Mikinek talán mostanában elege lehet a sok egy kaptafára készült RPG-ből. Neki tetszett az US, ezt mutatja a 7 pont. Engem viszont a víz vert tőle! Szerintem ez nem is RPG, inkább egy iszonyatosan bizarr formába öntött „túl japán, túl elvont" táblás társasjáték. Én talán 5-öt dobnék rá. Óvatosan a vásárlással!

UNLIMITED SAGA

ATARI / SQUARE-ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (400KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ gyönyörű, nem hasonlít az átlagra
✕ kevés olyan ember van aki fogékony rá, ez persze nem a játék hibája

7 pont



IKAROSZ

Szegény Jester Interactive saját kiadásra kényszerült, úgy látszik a Codemasters nem volt elégedett a zene birodalmában történt előző szárnyalásuk eredményeivel, ők is valahogy úgy érezhették, hogy a játék karrierjének pályája párhuzamos a görög Ikarosz repülési ívével, magyarul belefordultak vele a földbe. Igaz én kedvelem a zenei játékokat – REZ, Frequency, Amplitude, etc. –, de az MTV Music Generator 2 tőlem is olyannyira távol állt, mint Makó Jeruzsálemtől. Hol van ilyenkor az individumot kereső énem? Nem tudom, de az már látatlanban is biztos, hogy nem emiatt a játék miatt vettem meg a PS2-t, ugyanis a program jelen teszt alapját képző úgymond „továbbgondolásának" tesztelése során azért arra rájöttem: nem vesztettem sokat azzal, hogy nem játszottam az elődděl, hiszen az sem lehetett sokkal másabb, mint a **Music 3000**. Hiába, ez bizony nem sokkal több, mint egy felturbózott MOD-készítő, azt meg ugyebár akkor inkább PC-n tolom. És ezen nem segíthet a patinás név, David Whittaker sem, aki a licencelt zeneszámok konverziójáért, és a hangminták editálásáért volt felelős.

LEVELIBÉKA

Már a bejelentkező képernyő láttán nyugtázhatjuk, hogy ez a játék nem igazán a csillogó-villogó effektek garmadájának felvonultatásáról fog szólni. Mondjuk ki nyugodtan, csúnyácska a drága. A menük sajnos érdektelenek, nem keltik fel a játékosban a legkisebb érdeklődést sem, legalábbis nálam ez így történt. Az objektivitás megőrzésének reményében azért megpróbáltam mindent elkövetni, így a Credits menüpontot vizsgáltam meg először tüzetesebben. Whittaker Úr neve mellett a játékban felsorakoztatott, számomra – és valószínűsítem az olvasók döntő többségének számára is – ismeretlen előadók neveit böngészhettem át: Paul Oakenfold, Timo Maas, Gerling, PPK, Nu, 3rd Edge, Baddest Ruffest, Kelis és Doves nevei mind ismeretlenül csengtek, egyedül valami Kylie Minogue rémlett valahonnan... :) **(Mondjuk Oakenfoldot és Timo-t azé' ismerhetnéd... Martin)** És Őt is mennyire khm...szóval nem kedvelem, jó mondjuk én más style felől közelítem meg a dolgokat (lásd. Cool-Túra). Ennyi az össz' előadó, nem valami sok, főleg nem az Amplitude-hoz képest! No, de elviekben ez a játék nem is ezeknek az előadóknak az előre elkészített számainak a felépítéséről szól, tehát nem ügyességi vagy reflexjáték, hanem egy építkezős, úgymond puzzle game, ahol kedvünkre kreálhatunk saját „nótákat". Első látásra bonyolultnak fog tetszeni, de aki használt már valamikor is MOD lejátszót vagy szerkesztőt, annak a – választhatóan – vízszintes vagy függőleges elrendezésű, legtöbbször átláthatatlan és nehezen nyomon követhető szerkesztőképernyő-felépítés rémleni fog, és azért valahogy csak bele fog jönni a zeneírásba.

Sokszor belegondolok, hogy ha én lettem volna a fejlesztők helyében, akkor mit csináltam volna másképpen egy-egy játék készítése folyamán. Ebben a progiban két változtatást tutira eszközöltem volna. Kezdjük ott, hogy az USB-s billentyűzet-egér duó használatát feltétlen beintegráltam volna, mert ez a dual-shockos egérimitáció valahogyan nagyon nincs ínyemre. Aztán...az opciók menü java részét egy könnyen elérhető legördülő menü formájában is elérhetővé tettem volna a főjátékon belül, mert a hangerő változtatás, tempóváltás, metronómállítgatás bizony azért nagyobb prioritást élvezhetne egy ilyen jellegű proginál, mintsem azokat egy nehezen elérhető menü alatt való sínylődésre késztessük. Jó persze, mondhatnátok, hogy ott van a szerkesztőképernyőn alul, elérhető tulajdonképpen minden, de én biztosan más, ésszerűbb elrendezésben oldottam volna meg a problémát.

Lássuk a gombkiosztást. A jobb analóg karral mozgathatjuk a kurzort, melynek az érzékenysége alapban talán egy kis kívánnivalót hagy maga után: szerencsére ez a zavaró tényező szélsebesen kiküszöbölhető az opciók közt. Az R3, tehát a jobb analóg kar lenyomása aktivál minden menüt, hangot, keverőpult-bizgentyűt, amit csak a játékban használhatunk. A Háromszöggel szakíthatunk meg műveleteket (Cancel), a Négyzettel törölhetünk dolgokat, például hangokat, hangminta-füzéreket, groove-okat. Az X a szerkesztő gomb (Edit), erről nemsokára bővebben fogok szólni.

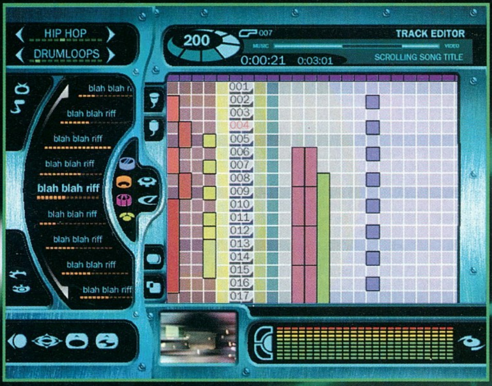


KORTÁRS ZENESZERZŐKÉNT...

...indítsuk el aaaa.... Nem, nem a Music Creation, hanem a Music Lesson menüt. Itt szépen kiokosodhatunk a program kezelésével kapcsolatos legapróbb részletekről is. Megint csak elmondható, hogy feleslegesen van a végtelenségig, tizenkilenc leckébe darabokra szabdalva a bebiflázandó tudásanyag, miért kellett mondjuk a memcard kezelését meg a nóták elnevezésének megadását külön szájba rágni... nem értem. Talán, hogy sokrétűbbnek tűnjön a progi? Nem, NEM CSAK azért. Talán mert az egyes menükre utaló ikonok semmitmondóak, azt kell mondjam érthetetlenek. Nagyon ez az érzésem támadt ugyanis.

Nos. Az egyes leckéket feltétlenül végig kell venni annak érdekében, hogy magabiztosan, gondolkodás nélkül, mondhatni készségszinten elsajátíthassuk a hangminták ritmusra történő kirakását, egymás mellé helyezését, kijelölését-másolását-kivágását-beillesztését stb. A képernyő bal felső sarkában választhatjuk ki, hogy milyen stílusban kívánunk merényletet elkövetni a világ ellen – én természetesen a metalt részesítettem előnyben –, de garage, hiphop, indie, pop és trance is szerepel a lehetőségek közt, mindenki eldöntheti, hogy melyik áll a legközelebb a szívéhez. A zenei stílus kiválasztása egyben azt is determinálja, hogy a zeneszerkesztés során milyen hangszerek és hangszínek állnak a rendelkezésre, de sajnos elégedetlen voltam ezekkel is. Nem is a hangszínek számával volt a legnagyobb gondom, hanem azok fakó, túlzottan gépies megszólalásával, mit ne mondjak *élettelen* mivoltával. A hangok elhelyezése során azokkal különböző műveleteket is végezhetünk, különféle a hangszínt befolyásoló effekteket állíthatunk be, ami már inkább a haladó irányba mutat, az elején még nem is nagyon érdemes velük foglalkozni. Saját riffeket is tervezhetünk, sőt, a program mellé egy mintavételező-adaptert is készítettek – ezt természetesen külön kell megvásárolni –, így akár saját effektjeinket, vagy énekhangunkat (már akinek van) is bevethetjük a zenei terrorizmus melletti elkötelezettség jegyében.

Ha összeállítottuk a saját kis zenénket – akár saját hangszínekből, vagy a felsorolt előadók számrészleteiből, mintáiból – akkor kezdődhet a videoklip-készítés. Szerencsére ezt is végigvezeti a program a leckéken belül, kezdve a mozi kötött hátterének kialakításától az egyes mozgó layerek egymásra vetítésének megvalósításáig és a mindenféle időzítésekig, melyeknek egyébként a zene komponálásánál is nagy jelentősége van. Talán ez a legérdekesebb része a programnak, bár megmondom őszintén valamilyen érthetetlen oknál fogva ez sem kötött le igazán. És hogy miért? Talán mert...



NINCS SIKERÉLMÉNY!

Ez a legnagyobb baj. Nem köt le, mert nincsenek unlockolható extrák százai, nem kapunk pontokat teljesítményünkért. Igazából nem is vagyok jó zeneszerző, talán ez is nyom valamennyit a latba, olyan mainstream mocskot meg, ami ömlik a médiákból nem vagyok hajlandó kreálni, még a beépített keverőpulttal sem. Szóval lehet, hogy bennem van a hiba, de engem nem fogott meg a játék, annak ellenére, hogy van benne mindenféle állítgatási lehetőség szép számmal. Talán majd legközelebb.

[Dae]
suffocation@freemail.hu

MUSIC 3000

A MOD SZERKESZTÉS ALTERNATÍVÁI

MARTIN BELESZÓL!

Háááát, most nem azért, de ez a program egy baromság. Meg is mondom miért. Ahhoz, hogy normális zenét tudj csinálni, komolyabb felszerelés kell, nem egy PS2. Ahhoz viszont, hogy ezzel a programmal egyáltalán valami fogyasztható végterméket tudj kreálni, sok-sok gyakorlás kell. Magyarul: a kétséges végtermék nem éri meg a befektetett energiát. Olyan ez, mint zokniban zuhanyozni. Vagy 14.4-es modemmel Half-Life bajnokságban indulni... :)

MUSIC 3000

JESTER INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (29KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ david whittaker
✕ csúnya, érdektelen

5 pont

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM



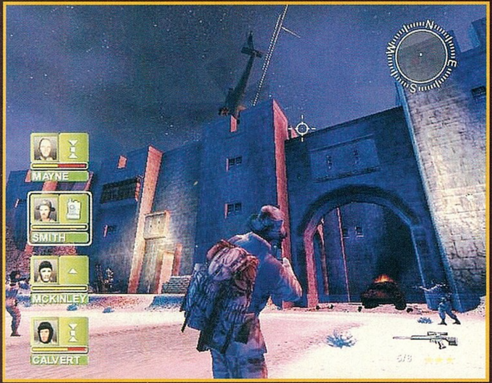
1 év meg 6 szám

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6399,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!



MOST FIZESS ELŐ, MEGÉRI!

Ha november 15-ig fél vagy egy egész évre előfizetsz az 576 Konzolra, egy nagyon különleges, exkluzív, hivatalos PS2 demo DVD-t küldünk neked ajándékba! A DVD-n játszható demokat (Amplitude, My Street, Ratchet & Clank 2, Sphinx) és izgalmas trailereket (Hardware Online Arena, Time Crisis 3, Jak II: Renegade) találsz!





PÁNCÉLÖKÖL, VASÖKÖL, OTT ROBBAN, AHOL CSAK KÖLL!

ELIGAZÍTÁS

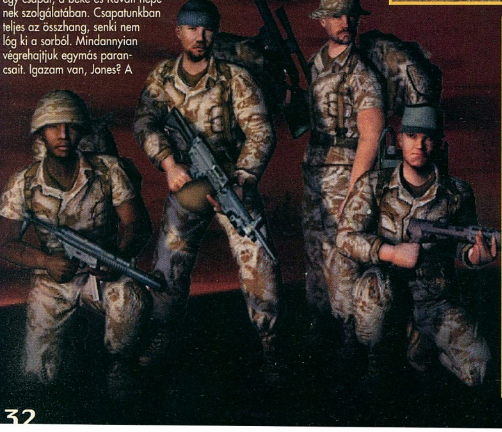
„Üdvözlöm! John Bradley hadnagy vagyok, a US Delta Force (igény szerint a brit SAS) négyfős elitalakulatának parancsnoka. Egy évvel ezelőtt hoztuk napvilágra titkos öbölháborús misszióink némely részletét. A kialakult konfliktus okaira bizonyára emlékszik. Ha mégsem, röviden ismertetem a helyzetet: 1990. augusztus 2-án az iraki diktátor, Szaddam Husszein hadserege átlépte a kuvaiti határt. Az Egyesült Nemzetek Szervezetének Biztonsági Tanácsa november 29-én határozatban ítélte el az akciót, és követelte az iraki csapatok azonnali és feltétlen visszavonulását. De az 1991. január 15-éig adott határidőn belül Irak a követelésnek nem tett eleget. Ezután a korábbi ENSZ határozat már felhatalmazta a tagállamokat, hogy „minden szükséges eszközzel segítsék elő a BT határozatok végrehajtását". A huszonhat tagállam részvételével és az Egyesült Államok vezetésével létrejött nemzetközi koalíció 1991. február 24-én megkezdte az Irak elleni, „Sivatagi Vihar" névvel illetett offenzíváját.

Most itt tartunk. Alakulatunk feladata a háborús zónában továbbra is különleges, általában szabotőr akciók végrehajtása lesz. Irak információs és utánpótlás hálózatát fogjuk megsemmisíteni, visszafoglalunk lángba borított kuvaiti olajfinomítókat, földalatti bunkerrendszerben rejtegetett SCUD-rakétákat hatástalanítunk és így tovább. A mai eligazítás során a Kuvait segítségére küldött négyfős kommandónk felépítéséről és titkos tevékenységének néhány részletéről lesz szó. Talán ismerősek a mellettem álló katonák is. Paul „Sasszem" Foley a mesterlövészünk. Mick Connors a nehéztüzér. David Jones pedig a tűzszerész. Én a formális parancsnoki feladatok mellett felderítői teendőket látok el. Összesen tehát négy, különböző szakismeret birtokában lévő, elszánt harcos áll ön előtt. Négy ember, de egy csapat, a béke és Kuvait népének szolgálatában. Csapatunkban teljes az összhang, senki nem lóg ki a sorból. Mindannyian végrehajtjuk egymás parancsait. Igazam van, Jones? A jó életbe, mit gyurmázik a plasztikkal, álljon már rendesen vigyázzba!

Elnézést, folytatom a bemutatást. Felszerelésünk a '90-es évek elejének legmodernebb eszközeiből áll. Foley többnyire Heckler & Koch típusú PSG mesterlövész puskát használ, Connors társa egy M60 golyószóró. Jones a gránátok, a C4 plasztik és az aknák mellett egy hangtompítós MP5 gépfegyvert kezel. Nálam egy hagyományos Colt M-16 gyalogsági fegyver szokott lenni, s időnként orosz RPG páncélököl is. Továbbá pisztolyt és lézeres detektort hordok magamnál. Éjjellátó, kézi- és füstgránát mindegyikünknél van. Fegyvereinket minden misszió előtt központilag osztják szét, de ha a helyzet úgy kívánja, mi is cserélhetjük őket magunk között. Persze, Foley, a maga precíz kezébe nemigen illik egy karabély, haha! Előfordulhat azonban, hogy lefegyvereznek minket, és fogságba esünk. Ilyenkor a szökés közben talált fegyvereket saját belátásunk szerint kell magunk közt szétosztani. Ekkor lényegében csak az számít, hogy mindenkinek kerüljön a kezébe valami önvédelmi eszköz. Bármikor, ha szétszóródunk, elég egy rövid rádiós utasítás vagy kézjelzés, és társunk már szalad is felénk. Mindezt magától teszi, önállóan. Nincs szükség útvonalának folyamatos koordinálására. Tájékozódási képességünk tehát tökéletes. Csak nagyon ritkán akadunk el falban, kerítésben, asztalban vagy más objektumban. Alakulatunk küldetéseinek sikeréhez nagyban hozzájárul taktikai szervezettségünk. Gyakran használunk alakzatokat, többirányú biztosítást. Van, hogy szétválunk, s míg az egyik pár előrenyomul, ketten hátulról fedezik őket. Veszélyes missziók során olykor elengedhetetlen, hogy egy-két ember folyamatosan védelmezzen egy harmadikat. Például munka közben a tűzszerészt, míg az dinamitot helyez el, vagy éppen robbanótöltetet deaktivál. Általában egy negyedik embert biztos fedezékbe állítunk, hogy nagy baj esetén a többiek segítségére siethessen. Mert kommandónk speciális képességei közé tartozik az is, hogy nincs olyan súlyos találat vagy sérülés, amiből ne tudnánk talpra állni – már ha van legalább egyvalaki köztünk, aki még egészséges, és képes a földön heverő bajtársát biztonsággal megközelíteni, hogy életmentő csomaggal lássa el sebeit.

Küldetésünk természetesen a legnagyobb titoktartást követeli tőlünk. Misszióink célját semmilyen körülmények közt nem fedhetjük fel. Legkevésbé vallatás esetén nem. Ha figyelemmel követik bevetéseinket, tanúi lesznek, amint félhomályos szobában, székhez bilincselve, folyamatos ütlegelés hatására sem árulunk el bizalmi információkat. Ha az arabok rangunk felől kérdeznek, válaszunk az, hogy egyszerű közkatonák vagyunk. Ha pedig arra kíváncsiak, miért hordunk ennek ellenére műholdas kapcsolattal felszerelt laptopot magunkkal, hát értetlenül bámulunk tovább, s vérző szájjal legfeljebb annyit mondunk, kártyán nyertük..."





HELYREIGAZÍTÁS

Kénytelen vagyok Bradley-be fojtani a szót, hiszen szükség van a tesztelő többé-kevésbé objektív értékelésére is. Nézzük, mi változott a CDSII-ben az első részhez képest. Töltést követően rögtön feltűnik, hogy a menü lényegesen szebb lett. Kicsit lomhább ugyan, lassabban kezelhető (főleg a profilok és mentett állások betöltésénél kérdez túl sokat), de cserébe sokkal igényesebb és autentikusabb. Igazi militarista hangulat árad belőle. Színeiben a zöld és a fekete dominál, a háttérben géppuskaropogás-szerű effektekkel gazdagított, fülbemászó zene szól.

A játék grafikája nem sokat változott. A rendelkezésre álló egy éves fejlesztési időt figyelembe véve ez nem is meglepő. Olyannyira nem javult a küllalak, hogy ha a két epizód legelső pályáját hasonlítjuk egymáshoz, szerintem egyértelműen az originál verzió nyeri a szépségversenyt. Míg az első rész a sivatag dűnéi közé, vakító napsütésbe kalauzolja a játékost, a második epizód egy elég sem-



Conflict Desert Storm II

mitmondó, éjszakai harccal kezdődik. Később persze bebizonyosodik, nem csúnya az új CDS sem. Csak külsőre nem minőségben, hanem jellegében változott. Jelentősen megnőtt a városi helyszínek száma, s csökkent a sivatagiaké. A tipikusan közel-keleti házak és utcák viszont olyan jól sikerültek, hogy néha csak bámészkodik az ember a romos épületek közt, mint valami rosszkor, rossz helyen tébláboló turista. A nyílt terepek és zárt helyszínek ideális arányban váltják egymást. A kék égbolt alatt még mindig repkednek madarak (tollasok és F-16-osok egyaránt), hideg időben látszik a katonák lehelete, s helyenként találkozunk az első részben megkedvelt kecskékkel is. Lőni mindenre lehet, de nincs nagy élvezeti értéke a l'art pour l'art rombolásnak, mivel a székek, telefonok, monitorok (kecskéket nem bántjuk) összesen kb. három poligonra törnek szét. A textúrák részletgazdagságát ne nagyon firtassuk, közelről ugyanis a legtöbb tárgy igencsak kiábrándító. De további szőrszálhasogatás helyett inkább csak annyit mondok, játék közben a látvány teljesen kielégítő, a hangulat pedig magával ragadó.

TOM CLANCY'S RAMBO

A játékmenet és a kezelés maradt a régiben. Olyannyira, hogy a program szinte feltételezi, ismerjük már az irányítás minden csínját-bínját. Azért is gondolom ezt, mert amíg az első részben egy katonával kezdtünk (a társakat később kellett begyűjteni), itt rögtön az első jelenetben már négyfős brigádot irányítunk. Ráadásul kapunk még egy autót is a srácok alá. Ahogy azt korábban megszoktuk, katonáink közt a digitális pad föl-le nyilaival válogathatunk. L1+X rendeli magunkhoz a többi – kiválasztott – embert, L1+Háromszög pedig megállítja őket. Fegyvert a háromszög és a vertikális nyilak kombinációjával választhatunk, lőni az R1-el lehet. Zoomolni az R3 tud, kétszerezőt az L3 benyomásával rakhatunk rá. Ha valakinek ez túl bonyolult lenne, mert esetleg kihagyta az első részt, vagy csak elszokott a relatíve komplex kezeléstől, a menüben talál magának egy tréninget, ahol a kiképzőtiszt erélyes szidalmai közepette („...a kilencven éves nagyanyám gyorsabban fut magánál!") hamar elsajátíthatja a játék kezelését.

A program három nehézségi szintet kínál fel: easy, medium, hard. Kezdésnek ajánlom az arany középutat jelentő medium fokozatot. Ezt később már csak az egész játék újrakezdésével lehet módosítani. Hát hiába, nem egy Halo ez a CDSII. De nem is érdemes ahhoz hasonlítgatni, hiszen stílusában is teljesen más. Még csak nem is igazi FPS. A Conflict Desert Storm egy tetszés szerint külső vagy belső nézetből irányítható, csapatmunkára kihegyezett taktikai-akció játék. Ideális hibrid, mert óvatos, átgondolt manőverek ugyanúgy jellemzik, mint automata-célzás és esztelen lövöldözés (az auto-target kikapcsolható). Stílusát tekintve tehát egy kicsit arcade, egy kicsit „Tom Clancy". Számos statisztikát is nyilván tart a program, például Bradley nálam eddig 140 fej-, 643 torzó- és 523 végtagtalálatot ért el, és összesen 304 embert küldött másvilágra. Karaktereink fejlődnek is „használat" során. Ha pl. Foley-val sok távoli találatot érünk el, egyre biztosabb lesz a keze, s talán valamivel csendesebben dobog a szíve is. A missziók lényegét kifejti ugyan a játék, de azok teljesítése legtöbbször triviális feladat, agymunkát nem különösebben igényel. A terep lineáris, csak menni kell előre. Eltévedni nehéz. Ha mégis gondba kerülnénk, a Select megnyomásával egy térkép segít az aktuális célpont lokalizálásában.

Van tehát a CDS-nek egy jól belőtt „komolytalansági" szintje, amihez konzekvensen tartja is magát. Az igazság persze az, hogy helyenként bosszantóan valószerűtlen a játék. Például rögtön a második pályán, mikor egy tankot kell lézerrel bemérni, hogy a városka körül cirkáló helikopterünk egy jól irányzott rakétával eltávolítsa az útból. Eddig rendben is lenne, de két sarokkal arrébb vár egy másik tank (aztán egy harmadik), amihez már nem kapunk légi segítséget. De miért nem? Hol itt a logika? Na mindegy. Mondok inkább egy tippet: ezt a második tankot elölről szinte lehetetlen kilőni. De ha jobbról, hason kúszva megkerülöd, a mögötte lévő épület végéből már könnyedén fel lehet robbantani. Csak páncélöklöt ne felejts magaddal vinni! Maradjunk még a tankoknál egy gondolat erejéig. Ahogy az első játékban, ezek a hátborzongató páncélosok itt is központi szerepet játszanak. Ők adják a játék esszenciáját. Minden alkalommal összerezzen az ember, mikor egy újabb lánctalpas gördül a képernyőre, s ágyúcsövét katonáink ellen fordítja. Ne feledjük, játékállást lehet menteni, de – ha jól figyeltem – missziónként csak kétszer.

MI - MESTERSÉGES IRAKIAK

Grafika és játékmenet tekintetében, mint láttuk, nem sokat változott a játék. De mi a helyzet a mesterséges intelligenciával? Saját katonáink értelmi szintje, akárcsak korábban, most is teljesen megfelelő. Viselkedésük, reakcióik többnyire élethűek. Amíg az egyiket irányítjuk, a másik három végzi rendesen a dolgát. De javítottak-e vajon az első rész ellenfeleinek gyenge szellemi képességein? Ott az irakiak még a legnagyobb kereszttűzbe is ész nélkül, bután rohantak ki. Nos, az új részben már többé-kevésbé reálisan viselkednek, kaptak látó- és hallótávolságot, fedezékbe húzódnak, óvatoskodnak. Ajtóból és sarok mögül tüzelnek, térdre rogynak, helyet változtatnak. Persze így is előfordul, hogy egyedül akarják megmenteni Husszein rezsimjét, s szólóban rontanak be az általunk biztosan tartott épület ajtaján, hogy aztán rongybabaként essenek össze fegyvereink össztüze által. De megtörtént olyan is, hogy egy ellenséges katona visszamenekült fedezékébe, s onnan többé már nem akart előjönni. Utána mentem, de meg sem rezzent, teljesen lemerevedett. Mozdulatlanul tűrte, hogy belekukkantsak puskacsövébe. Mit tehettem volna, feljegyeztem az esetet, a delikvenst meg elegánsan fejbelőttem... Na, azért nem gyakori az ilyen eset. Az AI kisebb hibáit egy idő után észre sem lehet venni. A realizmus kedvelőit azonban zavarhatja még, hogy az irakiak gyakran a semmiből jönnek elő (à la Medal of Honor), és hogy a hullák elpárolognak.

JOIN THE ARMY!

Ha minőségi ugrás nem is történt az első részhez képest, azért az új CDS mindenképpen több egy szimpla expanziós lemeznél. Először is, a hivatalos honlap szerint 30-40 óra tiszta játékidő rejlik benne (szerintem kicsit kevesebb). A missziókat látványos CG-animok és pre-renderelt mozik vezetik át. Katonáink új mozdulatokat tanultak. Ugrás még mindig nincs, viszont hason kúszva már lehet jobbra-balra gördülni. A házfalak széle mögül, szintén jobbra-balra (a nyilakkal) óvatosan ki tudunk lesni, amin jót mosolyogtam, mert ezt a megoldást minden bizonnyal a Great Escape című játékából emelte át a Pivotal. Újdonság még, hogy élesítés után várni lehet a kézigránát eldobásával, megrövidítve így az ellenfél menekülésre jutó idejét. Szaddam Husszeint megölni most sem lehet, úgy látszik a diktátort, büntetésképp, kizárták a játékból. Kooperatív multiplayer lehetőség még mindig van, ez óriási móka, bár osztott képernyőn sokszor nehéz a kétszer két ember helyzetét áttekinteni. Aki megteheti, a hangzást Dolby Pro Logic II-ben élvezheti. (Illetve Dolby Digital 5.1-ben az, aki Xbox-ra szerzi meg a játékot.)

Végeredményben azt mondhatom, a CDS második része is nagyon igényes program. Rengeteg misszió, fegyver, tank és kiváló hangulat jellemzi. Az hangulat örömére pedig, álljon itt befejezésül egy angol nyelvű, morbid toborzó szlogen, ami játék közben gyakran eszembe jutott: *Join the army, travel the World, meet interesting people! And kill them!*

Stil.



MARTIN BELESZÓL!

A CDS első része nem tartozik a kedvenc játékaim közé – pedig Isten lássa a lelkem, többször is rámozdultam, pl. a Halo és a Serious Sam lezúzása után, amikor FPS elvonási tüneteket vettem észre magamon. De ez az „élethű katonásdi" valahogy nem fogott meg. Most, a második résznél sem igazán... Nem a téma a bajos – valahogy az irányítás és a játékmenet összessége hatott rám negatívan. Olyan, mint egy klasszikus Commando 3D-ben – nekem ez shoot'em upnak sok, FPS-nek meg kevés. Szerintem azért próbáld ki vásárlás előtt...



CONFLICT: DESERT STORM II BACK TO BHAGDAD

SCI / PIVOTAL

MÁS VERZIÓ: GC, X

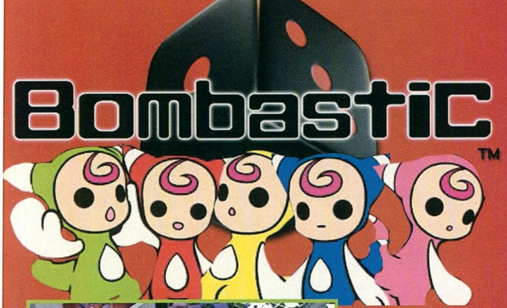
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (280KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ csapatmunkát igényel
✕ sokszor valószerűtlen

8 pont

FANTASZTIKUSAN BOMBASZTIKUS!

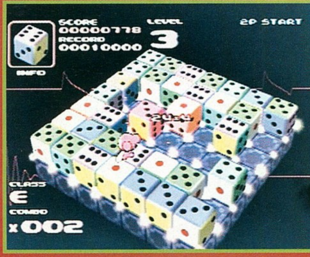




Egyszer volt, hol nem volt, volt öt színes kis Aqui testvér, kik békésen éltek egy házikóban. Azonban egyszer megtudták, hogy van ám nekik nagyapjuk is, ki igen távol él tőlük, ezért felkerekedtek, hogy megkeressék őt a felhők birodalmában. A papa bizonyára nagy szerencsejátékos lehetett, mert a hozzá vezető út dobókockákkal van kirakva, pontosan úgy, mint anno PS-en a Devil Dice nevű játékban. A bevezetőben írt nagypapa felkutatás a játék Quest részében rejlik, és szerintem érdemes is ezzel kezdeni, mert a csupán pontokért folyó küzdelem kissé kaotikus lehet egy kezdő számára.

A játék alapja a kockákban rejlik úgy, hogy annyi darab kockát kell egymás mellé forgatni, ahány pont van a felső lapjukon, s ezek ilyenkor kis pulzálás után felrobbannak. Tehát az egyes kivételével például kettő darab kettest, három hármast, és így tovább. A dolog viszont nem áll meg ennyiben, mert egy felrobbanó kocka lökéshullámot hoz létre négy irányban, ami begyújtja a vele **azonos**, vagy **egyel kisebb** pontszámúakat is (mindig a felül levő pontok számítanak)! Tehát ha egy hatos felrobban, az a többi hatost és ötöst is detonálni fogja, de csak ezeket! Aztán az ötösök az 5 és 4, a négyesek a 4 és 3, azok a 3 és 2, majd a 2 és 1 kockákat indítják be. Viszont egy begyújtott kockát a robbanásáig is lehet forgatni, tehát akár egy kettesből is csinálhatunk hatost, ami értelemszerűen a legeredményesebb detonátor a legmagasabb értéke miatt. Természetesen vigyáznunk kell, hogy mi ne robbanjunk fel a kockákkal együtt, ellentétben a gaz kis undormányokkal, amik a Questben megpróbálják a dolgunkat nehezíteni! Itt amúgy az első, szellemes világ egy teljes betanító rész, ahol Mr. Machos mutatja be a szabályokat és a trükköket. Jegyezzük meg ezért, hogy a kocka ellentétes oldalainak összege mindig hét, mert így némiképp gyorsabban tudunk forgatni éles helyzetekben, és azt se feledjük el, hogy ha egy oldalt meg akarunk tartani és úgy elvinni valahova, akkor forgassuk oldalra, mert így a visszaforgatás csak egy lépésükbe kerül majd. Egyes helyzetekben nem a kockákon leszünk (ugyanis a forgatás úgy történik, hogy „járunk" rajta), hanem a földön is tologathatjuk őket, de a szabály marad ugyanaz. Az alapokon kívül találkozunk még jó ötletekkel a kockázásunk folyamán, például robbantó fogantyúval, amivel azonnal felrobbanthatóak a pulzáló kockák.

A grafika meglehetősen gyerekes, de ez ne tévesszen meg senkit, mert a játék előrehaladtával igen gyors logikát és ügyességet kell felmutatnunk a siker érdekében! Az irányítást viszont megkönnyítették annyiban, hogy csak a négy iránygombbal manőverezhetünk a sokkal érzékenyebb joyok helyett. Természetesen van többjátékos mód is, ahol kedvünkre szívathatjuk a többi, színes manó képében szerencsétlenkedő haverunkat!



BOMBASTIC

CAPCOM

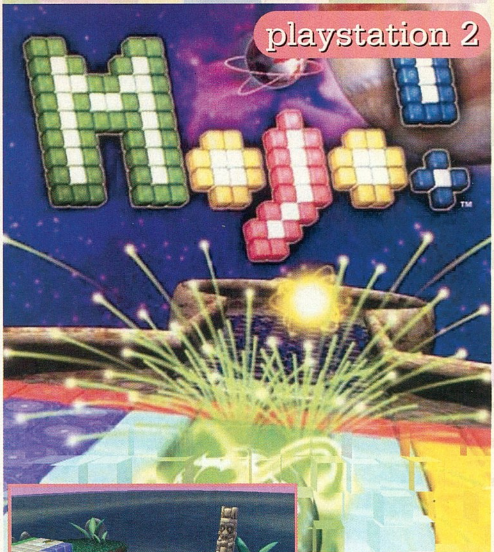
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	elmegy
hangulat:	kiváló

1-5 Játékos
memóriakártya 8mb (228KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ megtornáztatja az agyat rendesen!
× komolyabb grafikával is kijöhetett volna

9 pont





MI A MOJO?

Mojo! Mi? Ebben a játékban nincs tűzgomb, szörny, vadító grafika, gázpedál vagy cicis néni, csupán egy darab golyó, amit a gravitáció és egyéb törvényszerűségekkel viaskodva kell terelgetni. Miután az olvasók egy része azonnal továbblapozott :) a maradékkal megosztom azon gondolatomat, hogy egy játékkal mindig az agy játszik, nem pedig a szem vagy a kéz, illetve egyéb más testrészünk, bár ez meglehetősen IQ függő dolog. Ezért nekem akkor jó egy játék, ha az agyamat is le tudja kötni, ezért képes vagyok fél órákat is eltölteni egy aknakereső mellett, és ennek a törvényszerűségnek hódolt be az a 4x-es hölgy is a metrón, aki elmélyülten nyomogatta Tetris kvarcjátékát.

A feladat egyszerű: a fent említett golyót irányítva kell a pályáról letakarítani a színes kockákat! Na, ennyivel nem ússzuk meg azért, mert a golyó csak akkor töri össze a kockát, ha maga is ugyanolyan színt képvisel. Színváltáshoz egyszerűen csak át kell gurulnunk a kívánt infuseren, amit nevezhetünk akár színváltónak is. Alapvetően hat féle kockával találkozunk, ezek közül négy hagyományos, az ötödik viszont csak a hagyományosak (el)fogytával szedhető le, míg a kőkockák örök akadályként jelentkeznek a pályákon. Ez nem olyan nehéz, és a játék folyamatosan mutatja be az új dolgokat nekünk ahogy haladunk előre a világokban. Ami viszont már nehezebb az az, hogy a golyszli teljes értékű fizikai környezetben lett elhelyezve, tehát élethűen gyorsul, lassul, pattog, ütközik a kockáknak és le is esik a pályáról, ha engedjük! De ez még csak a nehézség alapja, mert találkozunk vonzó és taszító mágnesekkel, lejtőkkel, szóval a készítők mindent elkövettek annak érdekében, hogy megszívassák a golyójával elmélyülten játszó fiatalt. Tipikus elem erre a célra a lakat, ami nem enged tovább, míg fel nem vettük a kulcsot, és ezt jellegzetesen sárga színnel kell megtennünk – csakhogy amíg elérjük mindkettőt, a golyó vagy hatszor vált színt a cselesen útba tett infusereknek köszönhetően. Kis segítségképpen tudunk az X-szel turbózni (ez limitált, de tölti magát a turbo méter), és a Körrel fékezni, amikkel túlélhetünk egy-egy hibás döntést. A móka természetesen időre megy, de nem visszafele számlál az óra szerencsére, csak van rekord meg kijelölt idő, ami alatt illik befejezni a feladatunkat. Az életet jelen esetben a Mojo-méter jelenti, de ezt is tölthetjük a jégkockák széttörésével a pályák végén. Többjátékos módban ezeken kívül még mindenféle power-upot is felszedhetünk, amivel jópofa dolgokat művelhetünk barátaink golyóival (nem úgy :) De ha ezt is meguntuk, akkor ott a szuper beépített pályaszerkesztő, hogy mindenféle cseles pályát kreálhassunk, és ebben örömünk is teljék. A grafika puritán, de mint az elején kifejtettem, nem is erről szól a Mojo, hanem precíziós ügyességünk kipróbálásáról. Tessék hát ki is próbálni!

Dzson



MOJO!

MINDSCAPE

MÁS VERZIÓ: X

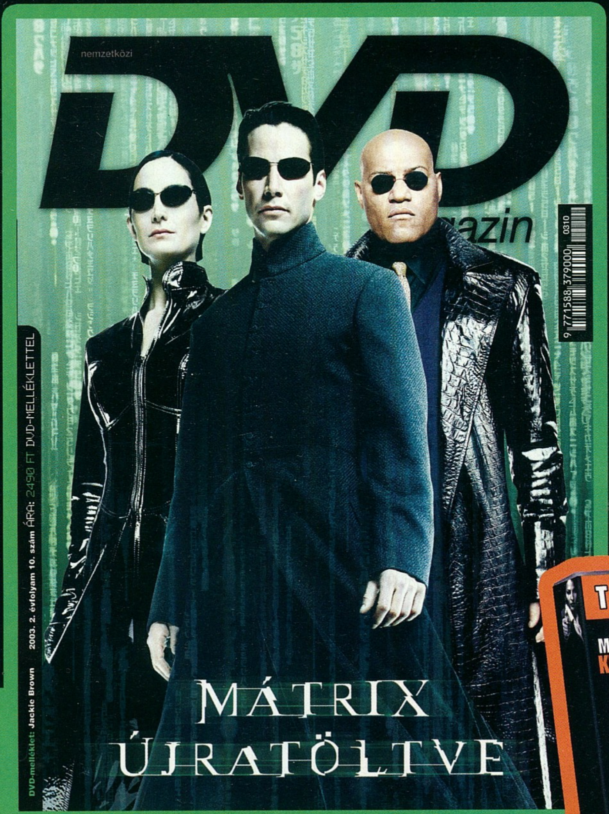
grafika:	elmegy
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	elmegy
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (250KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ügyességi és logikai kihívás!
× elég egyszerű kivitelben

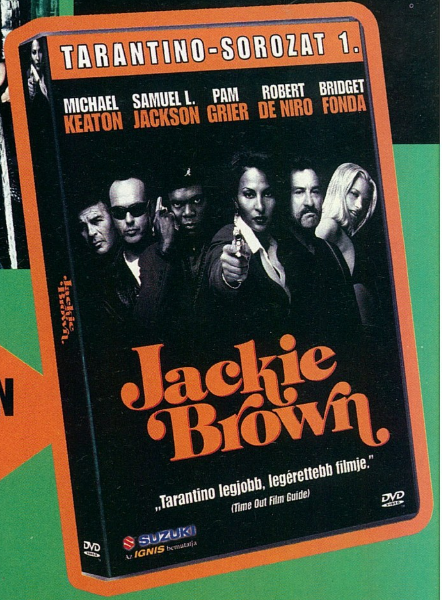
8.5 pont

A DVD magazin
legújabb száma már kapható



Chicago
Az Oroszlánkirály
Charlie Chaplin
28 nappal később
Vörös sárkány

Ára: 2490 Ft



DVD-melléklet: JACKIE BROWN

A teljes film magyar felirattal és szinkronnal

Info: 412-1916

BÜFIBŐL BUFFY

AMBIVALENCIA

Engem nem vertek át: tudom, hogy legtöbben a ponttáblázat analizálásával kezditek a kritikák feldolgozását, úgyhogy tisztelet a kivételnek – van kivétel? – már mindenki tudja, hogy bár hatalmas vívódás és belső csaták árán, de végül több szempontból is megadtam azt a kiválót az új Buffy-ra. Az igaz, hogy az Eurocomos stáb nem éppen a Silent Hill-i fotorealizmus ellen kardot rántó, ezáltal azzal még egy lapon sem említhető módon tálalta vérszopó barátnőnk, a szőke és bögyös – de sajna ez esetben nem copfos :) – Buffy Ann Summers vérpezsdítő, de tinihorrornál erősebb jelzővel semmi esetre sem illethető, időben valahol a tévésorozat tizenhetes-tizennyolcas része közt játszódó kalandjait.

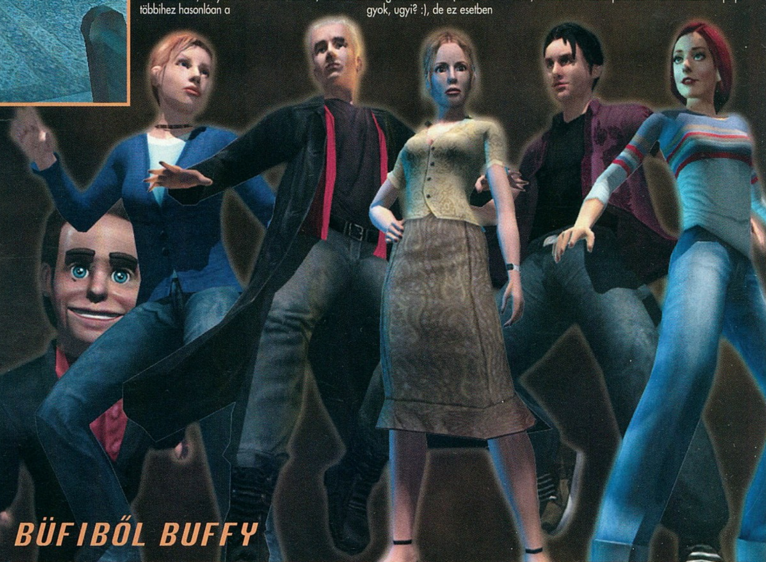


Az is igaz, hogy szavatosság szempontjából semmivel sem hosszabb, mint egy átlagos tiszavirág élete; éles nyelvű, könyörtelen kritikusként pedig az irányíthatóság egynémely aspektusában is találtam komolyabb kivetnivalókat. A játék pozitív jellemzői mindezek ellenére olyannyira erős ellenpólusként, mintegy *fekete lyukként* szippantják magukba az itt-ott előforduló negatív előjelű tulajdonságokat, hogy a kezdetben még fel-feltűnő, esetleg zavaró hibák a játék mellett töltött idő múlásával párhuzamosan indifferenssé degradálódnak. A összkép ugyanis magával ragadó! Mi? Hogy lelőttem a poént? Hja, le ám! Erre voltatok kíváncsiak, nem? Azért...

LÁSSUK A DENEVÉRT!

No, azért természetszerűleg nem esszük olyan forrón azt a bizonyos kását, egyfajta digitális biológusként szedjük csak ízeire a tárgyasztalon – vagy inkább az akként funkcionáló PS2-ben – elhelyezett fejlesztést (ami ugyebár eredeti, nem backup, vegyen mindenki eredetit, stb-stb., ugye Jibe? Peace :) Komolyra fordítva a szót kezdjük talán ott, hogy Buffy-ból csak elvétve láttam részeket, mindig volt ugyanis jobb dolgom annál, minthogy az általam bizarr alapelvárásként jelentkező, hektoliternyi mennyiségben fröcskölő vért felmutatni nem tudó tinisorozat előtt terpeszkedjek, a leglényegesebb párbeszédeket pattogatott kukorica fogyasztásának idegesítő zajával elnyomva. Akkor inkább egymás után Nosferatu (1929) és méltán világhírű Béla apánk Drakulája (1931), egymás után akár többször is, még ha az előbbit nem is oly' könnyű elfogadható minőségben – értsd DVD adathordozón – beszerezni. Utána kellett tehát járnom, nem a kisujjamból szoptam ki, hogy az Angel a testvérsorozat, a – minő meglepetés – Angyal nickkel felvértezett vámpír főszereplésével, valamint hogy az emberek-démonok-vámpírok képzeletbeli piramis csúcsán a „mindentvivő" Vadászok helyezkednek el. Nem tartom azonban kiemelt feladatnak a sorozat, illetve Bram Stoker regényének kivesézését, annál is inkább mert azt Böjti az alcím nélküli első rész recenziójának bevezetőjében már megtette (2002. októberi szám), a vérszopók vizeletürítési szokásait épphogy csak mellőző részletességgel. Azért, ha nagyon nem vagytok képben vámpírügyben, akkor a tavalyi szám elolvasása mellé instant szellemi táplálék-kiegészítőként Copolla magával ragadó képi világú (legjobb maszk, jelmeztervezés és hangeffektusok kategóriákban is Oscar-díjas) „álművészfilmjét" ajánlanám.

Bebootol tehát a game, rágom a körmöm és ideges-kedek, hogy a Vivendi / 20th Century Fox / Fox Interactive / Eurocom logoquartettet semmivel sem lőhetem le, elkészítem a mentett állást – dicséretesen átlagos, 74 Kbyte-os méretben –, majd a vakok szemét is kiszúró mértékben Primal-klón főmenüből elindítom a játékot. Újabb zavaró tényező, a töltőképernyő totál felesleges, még csak tippelni sem tudok, hogy másodpercek vagy órák múlva kezdődik-e a tulajdonképpeni játék. Azért egy idő után csak elindul, és miközben a TV sorozattal való felületes ismeretségem ellenére is rémlő arcokat nézem a bevezető animációban, azonmód nyugtázom is, hogy bár a környezet és tárgyak vizuális kidolgozottság terén nem hagynak különösebb kívánnivalót maguk után, de az amúgy szemlátomást részletekben gazdagon modellezett és a tűrhetőnél egy fokkal jobban animált karakterek arcai olyan élettelenek, mintha ideget vágtak volna rajtuk. Kicsire nem adunk, nagy meg nem számít – hisz olyan nagy negatívum egyelőre nincs is –, ezért elkezdem vizslatni a kezdetekkor még különállónak tetsző, de később egységes egésszé összeolvadó történeti szálak közül az elsőt, mely a többihez hasonlóan a







Buffy, mint mészárlásban bővelkedő akciójáték „lényegét" – azaz, hogy ölj meg minden utadat keresztező démont és vámpírt – igazándiból elfedni nem tudóan esetlen, vagy inkább átlagos. Mondjuk én az általam átásított egy-két történetet sem találtam annyira humorosnak, még inkább nem korszakalkotónak, mint azt egyes források jegyzik, éppen ezért minden további nélkül megeshet, hogy a filmek és/vagy sorozatok szimpatizánsai más álláspontot fognak képviselni. Valószínűsítem azért, hogy bennem van a hiba, talán csak nem kaptam el a fonalat, hisz a sorozat elkészítésével és a forgatókönyvek megírásával megbízott Joss Whedon bácsi a számtalan Büfi epizód mellett azért egy Titan A.E. meg egy Alien: Resurrection scriptet is jegyez...

Nos, a játék a filmsorozat „elveszett epizódjaiban" bonyolódik, a démonok és vámpírok által első ránézésre szinte már-már helyrehozhatatlanul megfertőzött, általunk ismert valódi világban, és annak párhuzamos dimenzióiban (ismételt, félreértelmezhetetlen hajazás a már említett Primal című fekete gyöngyszemre; külön felhívnám a figyelmet a kórházi jelenet keltette roppant tónusos deja vu érzésre). Pontosan tucatnyi szinten át kell a Kiválasztottal, azaz Buffy-val és hű fegyvertársaival, név szerint Spike-kal, Faith-tel, Willow-val, Xanderrel és a Siddel, a bábbal barangolni, mire lehetőség nyílik a szétmarcangolt testű Cassandra reinkarnálására. Ő az, aki a világ teremtésekor felcsillant legelső fénysugárból természetfeletti energiákkal kovácsolt Remény Tőréhez elvezetheti a maroknyi csapatot. Ő az egyedüli ismerője a minden gonosz forrásaként apologizálható főgonosz, „The First", azaz Kekistos pontos búvóhelyének.

CSAPATJÁTÉK

Cassandra testrészei mondhatni *elég rendesen* szét lettek szórva, aminek állítólagos teszterként (az vagyok, ugyi? :), de ez esetben még inkább játékosként igencsak örültem: pompás, és ami még ennél is fontosabb, változatos helyszíneket járhatunk be a csapattal. Azt kell mondjam, előző mondatomban benne van a két legmeghatározóbb, legfőbb ismérve a programnak: **változatos helyszínek és csapatmunka**. Igazság szerint ez utóbbi nem is fő ismérv, ha úgy nézzük tulajdonképpen csak determinál egy fő ismérvet, nevezetesen a játékmenet sokszínűségét. Az a helyzet ugyanis, hogy a tizenkét pályán felváltva csetlünk-botlunk a fent megnevezett szereplőkkel, melyek mindegyike más és más, egymástól jócskán eltérő harcmodorral bír, mintegy biztosítékául szolgálva felhőtlen szórakozásunknak. A kedves, de idegesítően idétlen, félresikerült szinkronhanggal megáldott boszorkány, az Amerikai Pitéből (broáááfff...) is ismerős ábrázatú Willow kivételével ránézésre mindegyik karakter jártas valamiféle küzdősportban. Alapvetően ezen tevékenységük köré épül az egész játékmenet, magyarul csépelni kell minden az utunkba kerülő szerzetet. Mikor már megcsömörlenénk az összesen több, mint száz kombó (!) észnélküli aktiválásában, mindig akad egy-egy könnyebb, sokszor triviális, vagy épp ellenkezőleg, triviálisnak látszó, de fifikásabb fejtörő, mely garantálja, hogy a megfejtése keltette jóleső, egot erősítő érzés új lendületet adjon a következő nagyobb csata, vagy a következő szintre történő lépés előtt.

VILÁGOK ARCA

A fejtörők mellé minden pályán kettőtől-ötig terjedő számban rejtettek el a mélyen tisztelt készítők titkokat (Secrets), melyek feltérképezése természetesen csak fakultatív jellegű, választható időtöltés, az esetleges továbbjutást ez semmilyen mértékben nem befolyásolja. Azért ugorjatok csak neki megkeresni őket, hisz bár a tiszta játékidőt nem hosszabbítja jelentős mértékben, annál inkább kihatásra van azonban a főmenüből megtekinthető unlockolt extrák, valamint a négy különféle többjátékos módban választható karakterek számára. Az extrák közt a legfigyelemreméltóbb talán az a teljes verziós E-képregény, amely a Chaos Bleeds teljes sztoriját – bár rövidített formában, de – felvázolja.

Rendhagyó módon most nem térnék ki az irányításra, folytatnám inkább a program másik hatalmas erényével, amely a hangulatot az egekig korbácsolja: a pályák sokszínű változatosságával. A nyitó Magic Box nevezetű törzshely az egyetlen rész, amely kétszer szerepel a történetben, bár a második látogatás alkalmával már kissé átrendezett formá-

ban, feldúlva láthatjuk a helyszínt, emellett annak már nagyobb része – pince, edzőterem, stb. – vár felfedezésre. Az ezt követő temető beteges éjszakai vízióját egy kellően gusztusos „konzervvér-gyár” váltja fel, ami ahhoz képest, hogy emberi testnedvek ipari méretben való előállítására szolgál, meglehetősen steril. Sunnydale utcáin, kórházában és iskolájában mászkálhatunk ezután, és bár a grafika tényleg nagyon jó, de ez a hármas kombó megint csak a Silent Hill vízióit juttatja eszembe, ami – akármennyire is palástolom, hogy a Konami sorozatának elkötelezett rajongója vagyok – véleményem szerint nagyságrendileg jobban megvalósított volt. A gót hangulatot sugárzó kastély, és annak bevezető pályaszakaszai – bánya, alagút, híd, stb. – láttán már épp azon gondolkoztam, hogy mégiscsak *kiválót* adok a grafikára, aztán jött két gyengébb eresztés (bevásárlóközpont és állatkert). Mikor már nyugodt szívvel véstem volna be a négyest, azaz a *jót* az értékelőbe, akkor a legszebb helyszín pompás középkori kastélyát kellett meghódítanom. Ezen a pályán a legtöbbet talán a villámokkal teleszórt borús éjszakai égbolt várfokokról való bambulásával töltöttem. Reményeim szerint világossá vált számotokra, hogy mennyire kettős érzelmeket váltott ki bennem a Chaos Bleeds külalakja.





SZÖRNY RT.

A játék hivatalos weboldala a kibelezett zombie gorillát említi egyedüliként, mint új ellenséges karaktert. Sajnálom, hogy legalább az állatkerti pálya nyúlfarknyi összekötő animációjában szemügyre vehető rohadó testű pingvin pajtásokat nem inkarnálták gyalázhatóvá, szívesen ruháztam volna őket ásóval, harci baltával, különféle varázslatokkal (melyek közül a legtöbb figyelmet érdemlő talán az a Possession névre hallgató okosság, melynek hatására a démonok saját fajtársuk ellen fordulnak). A többtíz méteres, amolyan mátrixos szökellésekkel közlekedő démonok és vámpírok hada ellen karót, baseball-ütőt, kardot, valamint belső nézetes célzással is használható nyílpuskát, lángszórót, vízipisztolyt :), sokkolót is bevethetünk. Fokhagymakrém az ugyan nincs, de szenteltvíz, hellfire néven futó egyfajta molotov koktél, hagyományos és emp-gránát is található, ezek közül bármelyik hatásos az ellenlábasaink kiiktatására. A karóknak egyébként kitüntetett a szerepe, ezekkel kell kivégezni a srácokat, addig ugyanis, amíg nem döfjük szíven vagy nem égetjük porrá őket nemes egyszerűséggel, nem döglenek meg. A főellenségek az átlagos vámpíroknál sem erőben, sem ügyességben nem tudnak különösebb pluszt felmutatni, bár az igaz, hogy mindegyik boss leküzdéséhez más és más taktika alkalmazása szükségeltetik.

A maga köré pajzs létrehozására képes Willow mellett nekem leginkább a testi adottságaiból fakadóan első ránézésre jelentősen korlátozott képességű, törpe termetű Siddel való küzdelem jött be a legjobban, igaz meg voltam ijedve, mikor nekiálltam a nála négy-ötször nagyobb szörnyek ellen felvenni a kesztyűt. Első nekifutásra bele is döngöltek a földbe kegyetlenül, de aztán egyszer csak rájöttem a megoldásra: ez a gusztustalan kis görcs nekifutásból brutál gyorsan képes öklözni, ami nem csak hatásos energiazabáló harci módszer, hanem egyúttal meglehetősen vicces, szórakoztató megmozdulás is. Bőgtem a röhögéstől!




FELEMÁS

Stil kollega – mint később kiderült teljességgel alaptalan – rossz előérzeteiben osztozva, a kelleténél talán több szkepticizmussal a lelkemben futottam neki a játéknak, mégis azt kell mondjam, hogy nagyon pozitívan csalódtam. A grafika a nagy átlagnál sokkal jobb és nem győzöm hangsúlyozni, hogy roppant változatos. Különösen tetszik, hogy a tárgyak a szereplőkhöz és egymáshoz viszonyítva is arányosak. A textúrák ékes bizonyítékai annak, hogy a PS2, mint vas, jól képzett szakembergárda kezében mi mindenre képes: nem himi-humi, elmosódott, hanem éles, remek mintákba botlunk lépten-nyomon. A fényforrások statikusak, mondhatnám azt is kidolgozatlanok, az árnyékok viszont ezzel éles ellentétben ügyesen prezentáltak. Mondjuk afelett nem hunyhatok szemet, hogy a karakterek mimikája élettelen, valamint hogy három-négy karakter egyidejű animációjánál többel nem képes szaggatás nélkül megbirkózni a kód. Az ütközésfigyelés ott van a szeren, de azért néhány esetben sikerült már majdnem beragadnom. A játék operatőre eddig valószínűleg B-kategóriás filmeket forgathatott csak, sokszor nem képes pontosan követni az eseményeket, a lényeg helyett valami egészen mást mutat. A zenék zseniálisak, ráadásul kellően nyomasztóak, az akcióhoz jól illeszkedően változóak. A szinkronhangokat nagyobb átéléssel is előadhatták volna, ez ugyanúgy érvényes az irányítható szereplőkre, mint az epizódszereplőkre, vagy ellenségekre. A játék nehézsége folyamatosan változik, hol könnyebb, hol nehezebb, így a sikerélmény majdnem mindig garantált.

Jót és rosszat egy kalapba téve felemás programot kapunk. A sok apró hiba ellenére egy messzemenően változatos, remekül prezentált program a Chaos Bleeds; a legjobb jelző ez esetben talán a „nagyon jó”. Számomra az nem is kérdés, hogy a rajongók istenként fogják tisztelni, és az is biztos, hogy új tagokat fog szerezni a már amúgy is népes fanclub soraiba. Félre az előítéletekkel, felettébb kellemes időtöltés a vámpírvadászat Buffy-val!

[D a e]
suffocation@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Dae ezen két oldalas ámokfutása jól bizonyítja, hogy a játékokkal kapcsolatos előítéletek könnyen megcsalhatják a játékost – de nem a felkészült, tapasztalt, széles látókörű 576 Konzol tesztelőt, aki mindig megtalálja a keze alá kerülő stuffok szépségeit – feltéve, ha van nekik olyan… :)

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

VIVENDI UNIVERSAL GAMES

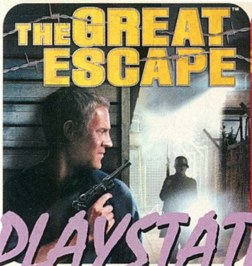
MÁS VERZIÓ: GC, X

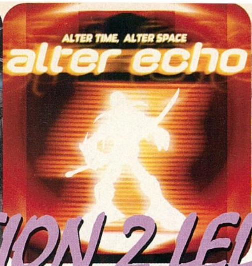
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

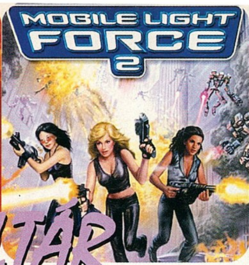
1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (74KB)
analóg irányító (dual shock)

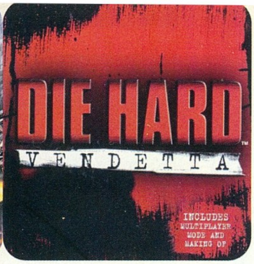
✔ változatos
× rövid, szaggat, töketlen operatőr

7,5 pont









PLAYSTATION 2 LELTÁR

THE GREAT ESCAPE

A játékot a nyári összevont számban teszteltük már X-re, ezért evidens volt, hogy a PS2-es verzió, ha egyáltalán írunk róla, már csak egy leltár hasábnyi helyet fog kapni. Mit lehet 1600 karakterben elmondani egy ilyen játékról? Nem sokat, de azt semmiképp se felejtsük ki, hogy a program alapja egy régi klasszikus háborús film. Adva van egy német fogolytábor, ahol a legizgágább fogságba esett szövetségeseket gyűjtik be a fritzek, mondván, hogy innen úgysem jutnak ki soha a büdös életben. Nekünk természetesen meg kell próbálnunk meglógni, lazán követve a film cselekményszálát, aki tehát látta a műalkotást (én nem, pedig megint játsszák a HBO-n), az állítólag igen sok hasonlóságot fedezhet fel a film és a játék között, annak ellenére, hogy a TGE-ben több pálya áll rendelkezésünkre. (Csak halkan jegyzem meg, hogy ha én egyszer kirobbantok majd egy világháborút, biztos nem leszek olyan hülye, hogy fogolytáborokra pazaroljam a lét, inkább mindenkit jól megkínoztatok – egy idő után MINDENKI meg-



törik majd – és ott helyben kivégeztetem az illetőt :) A feladataink nem túl változatosak, álruhaszerzés, lopakodás meg ilyesmi, de a játékmenetet sok apró mini-játékkal színesítették, gondolok itt például a motorozásra, de megemlítetném rögtön a játék elején azt is, hogy szervesen részt kell vennünk a gépünk lezuhanásában is: azaz végigjátszhatunk egy légi csatát is. Ettől függetlenül a dolog hamar megunható, hiszen az előre megírt forgatókönyvtől eltérni nem is nagyon lehet, szemben a hasonló témájú Prisoner of Warnál, ahol egy kicsit nagyobb szabadságot kaptunk. Grafikailag teljesen átlagos, mégis inkább a TGWE-et ajánlom, mint a POW-t, mivel ez utóbbi olyan technikai hibákat tartalmaz (átlátnak, sőt át is gyalogolnak az őrök a falakon), hogy a játék teljesen értéket veszti.



MÁS VERZIÓ: X

6 pont

ALTER ECHO

Az Alter Echo is már górcső alá került egyszer a Konzol oldalain, asszem' pont a múlt hónapban. Az X-es változatot ugyan nem láttam, de ettől függetlenül a PS2-es verzió teljesen elborzasztott. A sztori egyébként valami hülye élő műanyag-bolygó körül bonyolódik, amire megérkezve hősünk azonnal meg is nyuvad, de aztán mégsem, mert az egy titokzatos energia (amiről később derül csak ki, hogy a bolygó az) feléleszti, és mint a saját emberét küldi hadba a gonoszok ellen. A játék első képsorai kísértetiesen emlékeztetnek az anno PS-es Soul Reaverre, és a felépítése is hasonló. Nekem a figura, akit irányítunk elég unszimpi volt, és nagyjából ugyanazokra a dolgokra képes, mint a SR Razielje, tehát, ugrabugrál, szaladgál, meg kardozik a háromdés pályákon, amik igen gányul néznek ki, és itt most nem csak a színvilágra, hanem magára a teljesen egyszerű felépítésükre gondolok. Annyi a mennyei, hogy a fickónak van egy spe-



ciális műanyag ruhája, amikhez a játék haladtával különféle speciális tulajdonságokat kapunk, amikkel alakot változtathatunk, és így új még speciálisabb tulajdonságokat használhatunk a pályák adta akadályok leküzdésére, ilyen például a gyík-létforma, ami Gex-hez hasonlóan még a falakon is meg tudunk tapadni. Nekem a játék a mini-feladatok ellenére (lehet ugyanis azt a bizonyos szerves műanyagot formázni a továbbjutás érdekében) is csak egy béna verekedős haladós kalandjátéknak tűnik, ami köszönhetően a nem behelyettesíthető világnak, és szereplőknek, hangulatilag egy nagy nulla, játékmenetét tekintve pedig hamar az unalomba fullad. Akkor már inkább a Soul Reaver 2 vagy a Blood Omen.



MÁS VERZIÓ: X

4 pont

MOBILE LIGHT FORCE 2

A régebbi Konzolokat ugyan nem volt kedvem átlapozgatni, de a cím alapján van egy olyan érzésem, mintha valamikor egy ilyen játékot már teszteltem volna, csak PS1-re. A Mobile Light Force 2, hasonlóan az előbb említett produktumhoz, szinten a teljesen kétdimenziós, mára már a klasszikus játékmenttel rendelkező lövöldözős játékok csoportjához sorolható, teljesen kétdimenziós klasszikus játékmenettel rendelkező lövöldözős játék. Hogy miről szól a játék, kérdezzétek a készítőit, mindenesetre hat különböző harcos áll rendelkezésünkre, hogy nekiinduljunk az értelmetlen és véget nem érő lövöldözésnek és ellenséges lövedékek kikerülésének. Három ember próbáltam ki, hozzáteszem mindhárommal ugyanazokat a pályákat, ellenfeleket, és főellenségeket adta be a gép, de hamar rájöttem, hogy hiába a hat ember, ha közülük néhány teljesen használhatatlan. Ki választana ugyanis egy



olyan figurát, akinek a bombás támadása csak a képernyő felét teríti be tűzzel, mikor olyan is van, akinek a bombácskája az egész képernyőn rendet teremt?! A játékról nagyvonalakban elmondható, hogy gyors, sosem szaggat be, szép folyamatosan scrollozódik, még akkor is, ha egymillió lövedék és ellenfél van a képernyőn. A játékmenet igen nehéz mert, bizonyos lövedékek megsemmisíthetetlenek, és mivel ezek mindig csapatostul jönnek, kikerülhetetlenek is, szintúgy, mint a főellenségek speciális támadásai. Speckó-gettó lövéseink nekünk is vannak, hol jobbak, hol csak látványosabbak, de ez sem ment meg egy olyan játékot a kukától, amiben háznyi teddy bearek, és kis forgó balerinák az ellenfeleink. Vajon ki kíváncsi erre??



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

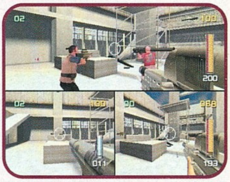
2 pont

DIE HARD VENDETTA

Na végre egy ütős játék, sóhajtottam fel, amikor megláttam a Vérbosszút. A játékhoz asszem' még tavaly már volt szerencsém, és úgy belefeledkeztem a GC-s port tesztelésébe, hogy bizony azon vettem észre magam, hipp-hopp már végig is játszottam az anyagot. A PS2-es változat majdnem egy-az egyben átírás, bár egyesek szerint javítottak a grafikán – nekem ez nem tűnt fel, sőt, mintha életlenebb lenne a kép a GC-shez képest. Azt viszont bizton állíthatom, hogy a pályák ugyanazok, hacsak nüánsznyi dolgok nem kerülték el az én árgus figyelmemet. A DGHV egyébként egy FPS, és az anno nagysikerű Drágán add az életed trilógia folytatásának tekinthetjük, főleg mivel a főszereplő is megegyezik, és számtalan egyéb mellékszereplő is feltűnik a színen. A sztori egyébként ütős, és mint a filmekben itt sem rögtön világos, hogy a rosszfiúk mire is utaznak valójában. A játék rengeteg új ötlettel van telepakolva, ilyen például hogy mi magunk is ejthetünk tú-



szokat a terroristák közül, de megemlíthetném a Hero Mode-ot, amit bekapcsolva belassul a környezetünk, úgyhogy senkit se riasszon el az első pár pálya egyszerűsége, higgyétek el, rögtön utána beindulnak az események, amik szépen sodornak magukkal. Személy szerint nekem a GC-s irányító sokkal jobban bejön FPS-hez, de akik már hozzászoktak a két analóg karos irányításhoz, azoknak nem lesz gond az evickéléssel. A grafika jó, nagyon szépen vannak kidolgozva az ellenfeleink, és bizony annak ellenére, hogy a játék nagyon lineáris, sok-sok mellékfeladat színesíti a játékmenetet, egy helyen például még SWAT-osokat is fedeznünk kell egy mesterlövész-állásból. Aki szereti a FPS-t, annak bátran ajánlom, hangulatos, élvezetes darab.



MÁS VERZIÓ: GC, X

8.5 pont







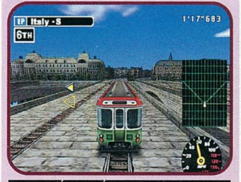


X-TEREME EXPRESS

Gyerekkoromban két foglalkozás jöhetett csak szóba számomra: a fodrász (szegény szomszéd kislány...) és a mozdonyvezető. Sajnos mozdonyra azóta sem engedtek felülni, igaz nem is nagyon harcoltam érte, de végre itt az esély rá, hogy hatalmas és erős monstrumokon száguldozhassak a végtelenben találkozó sínpárokon! A játék ugyanis egy mozdonyverseny, vagyis nem csak mozdony van benne, hanem például metrókocsi is. A vasúti vontató járműveket a világ minden tájáról szedték össze a készítők, igaz, a játék elején egy „minden csak fikció" felirat fogadott. „Nem baj, azért remélem legalább a modellvasút feeling meglesz..." – gondoltam, de a progi inkább a száguldásra van kihegyezve, mint a táj szépségeiben való gyönyörködésre. Választani kell hát egy masinát és lenyomni a többieket, akik galád módon előttünk akarnak beérni a végállomásra. A fair versenyt természetesen nem kell komolyan venni, mert a többieket simán letúrhatjuk a pályáról egy jól kiválasztott nyomtávváltással valamelyik váltónál. Ez nem bonyolult művelet, mert ha kitérő közeleg, akkor a bal



vagy a jobb oldalon egy fehér jel tűnik fel, és nekünk csak a kívánt irányba kell nyomni a kart. A kisiklott mozdonyok sajnos nem borulnak fel és robbannak darabokra, hanem egy ideig bukdácsolnak a földön, majd kis szerencsével visszaugratnak a sínre és folytatják a versenyt. Spontán kisiklásban mi is részt vehetünk, ha ész nélkül nyomjuk a gyorsítót, amit a szerkezet nem vesz jó néven a kanyarokban, és jól megdől oldalirányba, majd leugrik a talpfákra. A dőlés fokát a kilométeróra alatt elhelyezett dőlésmérőn követhetjük figyelemmel, de persze érzékeljük is belső vagy külső nézetből egyaránt. Ha közelgünk a célhoz, akkor nem árt figyelni a radart, hogy üres helyre álljuk be, és időben fékezni is kell, nehogy túlfussunk az állomáson. Hát, azért többet vártam az elején a játéktól, és a grafika is a közepes alján kuporog, megvenni nem fogom, az tuti.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

3 pont

FIGHTING FURY

Fury, akarom mondani fura egy játék ez. Az intro alapján azt gondoltam, hogy valami PC fejlesztés, de még a korai 3DFX-es időkből. Ronda karakterek, ronda animáció, ronda grafika. Valami bajnokság van megint kilátásban, ahol győz a legjobb – tehát beat'em up szegény, magyarul „verekedős játék". Közben már demozgat is a gép, és így lehetőségem nyílik megcsodálni a 3-4 fázisból álló mozgássorozatokat és a fabábú szinten felépített embereket. „Na, játsszunk is vele, hátha megjavul!" – vagy ez csak valami figyelem elterelés, mint a Ridge Racer elején a Galaga játék volt? (Megszívattam vele haverokékat anno, mikor még nem volt PAL PS gép sehol, csak törülközőben behozott USA. Berakom a lemezt, elkezdek vele lövöldözni mondván, hogy ilyen a gép grafikája. Erre ők persze fikkantották, hogy C64 meg Spectrum, aztán Start gomb, bejöttek az akkor még ámulatba ejtő kocsik és a pályák, mire kiesett a szemük majdnem és áthívták a szomszédokat is, hogy lássanak csodát). Hú, van itt mindenféle játékmód, de ez csak leltár, így elég lesz az első. Karakterválasztás – csupa



japán név, majd „fight" a Sega Saturnos kidolgozottságú fickóval. Hm, ütések, rúgások, ugrások, viszont mindegyik találatnál pici megtorpanás, és néha a háttér is bevillan.

Ekkor megvilágosodok! Ez egy olyan játék, mint mondjuk az SNK meg a Marvel Vs Capcom, vagy a régi Street Fighterek, csak éppen átvitték háromdébe! És így már tényleg mást jelentenek a viszonylag primitív mozgások is, hiszen egy 2D-s fighter is pontosan így harcol. Szóval, nem pontozom le annyira, mint amennyire akartam, mert tudom, hogy pár embernek még mindig jól bejönnek a lapka harcosok. Nekik ajánlom a Fury-t, de másnak nem igazán, mert ez olyan, mint a Pálpusztai sajt, amit a rajongók imádnak, de általában kivonulnak megenni a mezőre vagy valami régi gyártelepre, ahol nem irritálják az orrfacsaró bűzével a többieket...



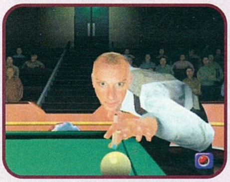
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

2 pont

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

Szeretem a golyós-dákós játékokat – mondjuk inkább élőben :) –, nagy kedvencem volt a Q-Ball még a PS2 kezdeti idejében, és valahogy azóta sem találtam jobban kezelhető programot a témában. Na, de talán majd ez! A lehetőségek elég tágak – snooker, pool, trick shot, fun games és coaching.

Nyomjunk hát egy snookert! Természetesen sokféle játékmód van az egyes típusokon belül is, én egy sima meccset kértem. Kaptam is egy asztalt golyókkal, ami még jó is lett volna, ha nincs ott mellette a két PS1-szinten kivitelezett játékos is! Darabosan mozognak, semmi átvezetés az egyes fázisok között, pl. a pali robot módjára visszamegy rontott lökés után a székéhez, egyhelyben, mereven megfordul, majd ugrás és már ül is le, hogy rezzenéstelen arccal figyelje ténykedésemet – mintha becsinált volna és félne megmozdulni, nehogy még jobban szétkenődjön a gatyájában a plazma. A grafika a szokásos (a biliárdgolyókat elég nehéz lenne elrontani :), csak a guide (segédvonal) áll gusztustalan nagy háromszögekből, de azért használhatóan



mutatja, hogy hova megy a meglőtt labda és a cue ball (fehér golyó). A gépet sem annyira nehéz megverni, mint anno a Q-Ballban, és el is játszogattam egy darabig, ami még élvezetet is nyújtott, miután megtaláltam az Options-ben, hogy ki lehet kapcsolni a játékosok animációját :)

A kezelés egyszerű, a játéktér jól átlátható, a lökések elég pontosak (hála a segédvonalnak), megtalálhatóak benne a szokásos játékmódok, szóval ebből a szempontból nincs vele gond. Viszont ilyen grafikával kiadni valamit... Ha én csinálnék ilyen biliárdos stuffot, akkor azért a környezetet sem hagynám ki. Emberek mászkálnának, dumálnának, rendes anim lenne, az asztalon a posztó, nem zöld műanyagnak nézne ki, a golyóknak több árnyékuk is lenne a megvilágítás függvényében és még sorolhatnám. Ha szereted a nyugodt, csendes lökdösést, akkor próbáld ki, de azért nézz körül a piacon, hogy milyen hasonló snooker-biliárd stuffok vannak még.



MÁS VERZIÓ: X

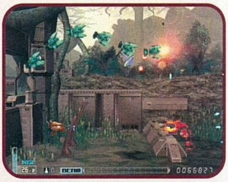
5 pont

R-TYPE FINAL

Csak bámulok. Mi lett a játéktermek biomechanikus shooteréből? Mi lett az Amigás, négy lemezes R-Type-ból? Ez a „Final" már csak a nevében emlékeztet rá, és persze némileg a játékmenetben. Őssejt szinten tartalmazza mindazt, amit a videojátékok jelentettek az evolúció kezdetén: a színtiszta szem-kéz koordinációt, azt a tiszta reflexszintű létezést, amitől megérted, hogy miért van szembefordítható hüvelykujjad – az aranyhörcsög furcsa kis praclijával szemben. Ettől lesz a következő gamer generációnak megnagyobbodott ujja, és egy külön idegpályája, ami az agy megkerülésével vezet majd a szemektől a kézfejig. Itt nincs idő gondolkozni, hogy a sok piros lövedék elől lefele menjek a víz felé, vagy inkább felfelé, ahol tágasabb ugyan a tér, de az előbb is onnan jött be a három kék, és a narancs lüktetőiket pont rám engedték, amit egy folytató creditem bánt. Itt nem elmélkedsz el a mechanikus rákon, hogy milyen jól lemodellezték azt a valamijét, amivel megint kilőtt, hanem rátapadsz a gyorstüzelő gombra, mint takony az aszfaltra, és el sem engeded, míg egy gyors mozdulattal alá nem kell kerülnöd, ahol már töltöd a másik gomb segítsé-



gével a harmadik power-uppal megerősített pukkantyúdat, hogy akkorát brunzolj az ionnyalábbal a rohadék fejére, amekkorát csak tudsz. Ez persze nem segít, de te betanultad már a mozgását, így előbb utóbb lenyomod, hogy utána belemenj egy kisebb rohadékba a képernyő sarkában és látványosan felrobbanj. De még itt sem dobod a kontrollered a képernyőbe, hanem mély levegőt veszel, és az idegességedben remegő kezednek örülsz, mert így gyorsabban tudod nyomkodni a gombokat. Persze megint meghalsz, de elvakít már a játékszenvedély, és elhangzik a jól ismert „na most utoljára még egyszer" fohász, hogy két óra múlva meglásd az ujjbegyedbe nyomódott „X" formát. Mert ez az R-Type. Lőni kell, lőni és lőni. És ha még több rohadék jön, akkor még jobban lőni. És ha nyolcadszor öl meg a főellenség, akkor újrakezded kilencedszerre is. Mert újra **KELL** kezdened. Ez már nem a te döntésed...



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

9.5 pont



Amikor megkaptam tesztelni a **Disgaea** című játékot, némi előítélettel helyeztem be a gépembe. Hiába, ha valaminek ilyen furcsa japán címe van, azzal nem árt óvatosnak lenni, mert vagy valami elképesztően elvont alkotás lesz, vagy egy emészthetetlen butaság. Gyanakvásom csak akkor kezdet oldódni, mikor a lemez behelyezése után felvillant az **Atlus** emblémája, hisz ők azért már lettek néhány ütős címet az asztalra, elég ha csak a *Persona 2*-őt említem. De ha emlékezetem nem csal, az *Ogre Battle*-t is ők csinálták még régen, azaz a stratégiai RPG stílusban is megmutatták már, mit tudnak.

Bár intro nem volt, mégis, miután bejött a főcím izgatottan kezdtem neki az anyagnak, hisz most már érdekelt, hogy tulajdonképpen milyen stílusú is a játék. Elindult a dolog, én pedig hangosan kiáltottam fel otthon, nagy magányomban: „Ez az, ez hiányzott már régóta!".

Megtört ugyanis a jég, és végre megjelent PS2-re is egy *Final Fantasy Tactics*-ra hasonlító stratégiai RPG játék, mely akár a nagy előd babérjaira is pályázhat. A Disgaea maga a stratégiai RPG stílus eszenciája, azaz tökéletesen megvan benne minden, amit egy ilyen anyagban vár az ember. És nem csak a hozzávalók jelenléte, de megfelelő elosztása is remekül sikerült!

Mivel ez a stílus nem annyira elterjedt mint a RPG, ezért nézzük meg miről is van szó! A stratégiai RPG is magában hordja a „hagyományos" RPG-k összes vonását. Megvan benne a meglehetősen csavaros és izgalmas sztori, a számtalan fejleszthető karakter és tulajdonság. Az egyetlen egy eltérő dolog, hogy a harc inkább a stratégiai játékok által képviselt jegyeket hordozza magán...

AZ ALVILÁG URA

A pozitívumok a történetnél kezdődnek, mely meglehetősen ötletes. A játék az Alvilágban játszódik, ahol két éve káosz uralkodik. Az Alvilág királya Krichevskoy ugyanis meghalt, és nincs, aki a helyére üljön. Illetve lenne néhány önjelölt, de ők hamar egymásnak esnek, így anarchiába taszítva az Alvilágot. Van ugyan a királynak egy törvényes utóda, de róla senki nem tud semmit. Történt ugyanis, hogy a fiú, aki egyébként a Laharl névre hallgat, a király halála előtt nyugovóra tért, és úgy tervezte, hogy legalább 10 napig aludni fog. Valamilyen titokzatos oknál fogva azonban a 10 napból két év lett! És még aludt volna tovább is, ha egy lány, Etna fel nem ébreszti. Laharl, miután értesül apja haláláról, természetesen egyből a trónját akarja elfoglalni, de hát ez nem olyan könnyű, hisz két év alatt sok minden történt.

Ez tehát az alaphelyzet, innen kell Laharlt a trónjára segíteni. Persze egy japán játékról van szó, így mindenki számítson egy meglehetősen csavaros sztorira. A kiinduló helyzetből bizony meglehetősen sok fordulat után, igazán érdekes végkifejletig jutunk. És ami még ennél is fontosabb – mindez rengeteg humorral lett fűszerezve! Már az ugye, hogy az Alvilág ura meghalt egy eléggé abszurd dolog, de menetközben is folyamatosan jellegzetes japán, illetve manga humorral bombáz – néha fáraszt a játék. Rendkívül jót szórakoztam például az elején, amikor észrevettem, hogy Laharl felébresztéséhez az Etna által használt eszközök között a kard és a buzogány mellett még egy **helikopter gépágyú** is megtalálható – nézzétek csak meg. :) És ha már a humort hoztam szóba, akkor érdemes megemlítenem a párbeszédeket is, ahol szintén olyan érzésünk lehet, mintha egy japán rajzfilmet néznénk. Már csak azért is, mert az angol szinkron mellett meghagyták a lemezen az eredeti japán hangokat is, így a Settings-ben kedvünkre beállíthatjuk ezt is!

MEGVALÓSÍTÁS

A Disgaea külsőleg, azaz grafikailag egy meglehetősen egyszerű játék, akár még egy GBA-n is elmenne. Persze ezt most nem negatívumként említettem! A játékban teljesen 2D-s minden, 3D-nek nyoma sincsen. A helyszínek, a szereplők, mind rajzoltak, nekem nagyon tetszettek, főleg a karakterek, mert azok szép nagyok, jól megtervezettek. Így legalább nagyon kellemes rajzfilmes hatást értek el. Megjegyezném egyébként, hogy bizonyos karakterek és szörnyek teljesen olyanok, mintha a FF Tactics-ből léptek volna ki. Többször volt deja vum – ami egyébként nem baj. A Disgaea tipikusan az a játék, mely nem grafikájával kápráztat el, hanem tartalmával, összetettségével, játszhatóságával és mindenekelőtt hangulatával. Valljuk meg, ezek *sokkal fontosabb* tényezők a szuper, csillogó-villogó grafikánál. Ráadásul a környezet is nagyszerű, hisz ne felejtsük el, az Alvilágban vagyunk (így például sok érdekes figurába botlunk), kellően sötét a környezet, ám mégis – talán a humor és a némi irónia miatt – valahogy vidám az egész összkép!

A játék menete hasonlatos a megszokotthoz. A történetet epizódokra osztották a tervezői. Azonban ellentétben a többi stratégiai RPG-vel, itt nem kalandozni kell egy képzeletbeli térképen. Miután Etna kiszabadított, megkapjuk a kastélyunkat. Ez lesz a központ, innen lehet menni a történet szerint soron következő helyszínre. A kastélyunk lesz tehát a főhadiszállás, minden fontos dolgot itt lehet elvégezni. Jellemző a játékra, hogy a játékidőnk legalább 40-50%-át itt fogjuk eltölteni, ugyanis annyi különféle lehetőség van itt. Mielőtt azonban ezt elmesélném, ejtsünk szót a játék legfontosabb részéről, a harcról.



A LEGFONTOSABB UTASÍTÁSOK

A játék másik 50%-át ugyanis a csaták fogják kitölteni, és itt mutatkozik meg a leginkább a Disgaea ereje. Ha még nem játszottál ilyen anyaggal, a következőképpen képzeld el a dolgot. A képernyő kicsit, kb. 45 fokban megvan döntve, így láthatod az eseményeket. A terep képzeletbeli négyzetekre van felosztva, ezekre lehet lépni. Előtte azonban nem árt előhozni az embereinket. Ezt a fénylő négyzetből teheted meg, magyarul ez a központ. Állj rá, nyomd meg az X-et, aztán válaszd ki, hogy kivel akarsz lépni, majd azt is, hova akarsz menni. A hely, ahova léphetsz elszíneződik pirossal. A csaták körönként mennek, azaz egyszer te jössz, aztán a gép. Rögtön az elején érdemes nekiesni az ellenfélnek, tehát ha van a közelben valaki, akkor baktass oda hozzá, majd az **Attack** parancsot válaszd. Döntsd el kit akarsz támadni – ha többet is lehet –, majd állj meg. Az embered nem hajtja végre rögtön az akciót, ehhez nyomd meg a Háromszöget és válaszd az **Execute** pontot. Figyelj arra is, hogy mindenki más-más fegyverrel harcol, így lehet, hogy nem kell közel menned az ellenfélhez, hogy megtámadd – például a nyilas vagy a lándzsás karakter esetében.

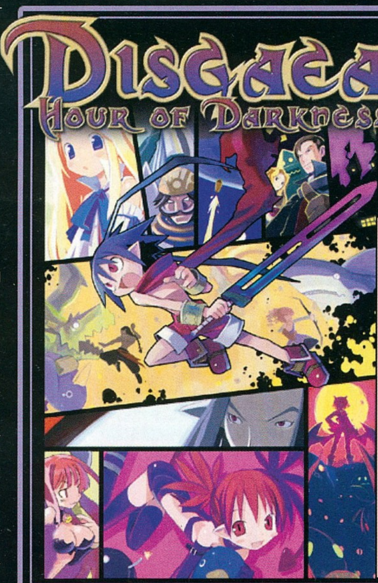


Támadásnál lehetőség van kombózni is. Menj egy ellenfélhez közel több emberrel, és mindenkivel támadd azt az embert, de ne add ki az Excute parancsot, majd csak végén, miután mindenkinek bevan állítva az Attack! Ekkor az embereid végrehajtják a parancsot, azaz sorozatban fogják verni az ellenfelet. Ez azért jó, mert egyrészt rengeteget sebez, másrészt növeli a Bonus pontjaid mennyiségét – ezt a játék kijelzi egy kék csík formájában. Minél jobb szintet érsz el, annál jobb jutalomcuccot kapsz a csata végén – ezeket egyébként megnézheted a menüben is a Bonus pont alatt. Nemcsak kombózni, hanem kombinálni is lehet embereidet. Ehhez egy sorban kell állniuk, és mindenkivel ki kell adni az Attack parancsot – nem muszáj ugyanazt az embert támadni!

Az Attack parancson kívül a **Special**lal is lehet támadni, kaszttól függően három módon. Léteznek a fegyverrel végrehajtható speciális támadások, a karakter által megtanultak és végül a varázslatok. Használd őket, így fejlődni fognak és újak jönnek elő. Érdekes opció, hogy embereidet fel tudod emelni a **Lift** utasítással, majd a **Thorw**-val elhajíthatod őket. Ezt ügyesen használva elég jó pozíciókat szerezhetsz – a főcímnél *ne nyomj semmit*, a játék elkezd demozni és mutat ezzel kapcsolatban egy-két trükköt! Csak arra ügyelj, hogy ellenfélhez ne vágd a barátodat, mert megsebződik! Ha mindenkivel léptél, akkor hozd elő a menüt és válaszd az **End Turn** opciót – és jön az ellenfél.

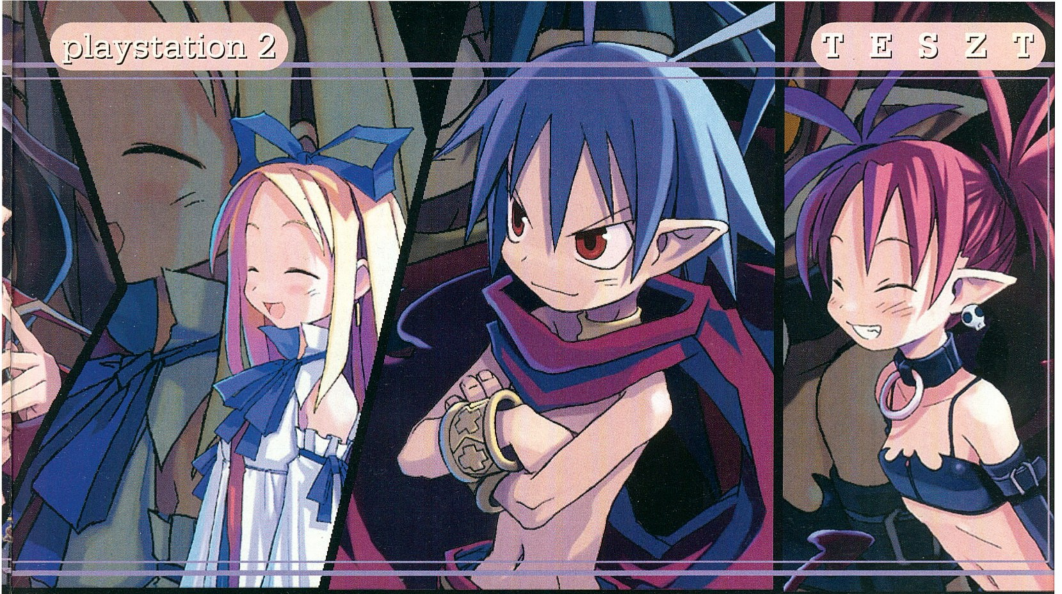
GEO EFFECTS

Elérkeztünk a legfontosabb részhez, a *Geo Effects*-hez. A terepeken elszórtan láthatsz színes, piramis alakzatú háromszögeket, ez a Geo. Ezek mindenféle pozitív és negatív hatással vannak a terepre. Valamelyik pld. a támadóerőt növeli, másik csökkenti, esetleg több EXP-t ad, megint más az ellenfeleket erősíti fel. Ha meg akarsz győződni, hogy milyen hatással van, állj rá a Geo-ra és



FINAL FANTASY TACTICS PS2











nyomj rá az X-szel. Ezen objektumok nem az egész terepre fejtik ki hatásukat, hanem csak bizonyos helyekre, melyek be vannak színezve, általában olyan színnel, amilyen a Geo – ezt a Selecttel ki- illetve bekapcsolhatod. Ha nem tetszik a Geo hatása, akkor odamehetsz és embereiddel megsemmisítheted, ám számíts arra, hogy életbe lép az úgynevezett Chain Combo. Ez azt jelenti, hogy a Geo hatása alatt álló karakterek – legyen az ellenfél, vagy barát – sérülni fognak, néha nem is kicsit! Okos dolog ezzel stratégiázni! Hisz ha jó a hatás, akkor nem érdemes elpusztítani, illetve akkor sem, ha túl sok ember áll a Geo befolyása alatt álló helyen. Viszont ha ezzel nagy kárt tehetünk az ellenfélben, főleg ha túlerőben van – ami gyakran előfordul –, akkor hasznos elpusztítani, még a legjobb Geo-kat is. A rossz Geo-kat pedig azonnal iktasd ki, de itt is figyelj – nem áll-e több embered olyan helyen, ahol sérülni fognak? A készítők gyakran trükkösek voltak, ezt sok pályán észrevettem, hisz a Geo-k elhelyezése, igen jó – stratégiai szempontból.

Összességében ez a harci rendszer rendkívül élvezetes, hisz gyakran komoly agymunkát kell kifejteni, hogy hova miként helyezzük el az embereinket, kivel támadjunk, kombózzunk, kombináljunk, hogy biztosra menjen a győzelmünk. A készítők látszik, hogy sokat dolgoztak rajta, és nem hiába. Még a nagy FF Tactics színvonalát is eléri a játék, ha meg nem előzi!

MARTIN BELESZÓL!

Annyira, de annyira durva jó játék az FFT és a Tactics Ogre is, annyit, de annyit nyomtam mindkettővel, hogy én komolyan mindjárt el is dobom a billentyűzetet, és beverem a gépbe a Disgaea DVD-t... És megígérem, hogy ha ez is olyan szenya kis csaló, mint a másik kettő, nem szidom a készítők anyukáját, hanem inkább tovább tápolom az embereimet, és azt is megfogadom, hogy türelmes leszek... :)

KASTÉLYUNK

Mint már említettem, kastélyunk tölti be a központi szerepet a játékban. Itt lehet fejleszteni, menteni, sőt új karaktereket alkotni! Nemcsak egyedül leszünk a palotában, hanem sok-sok szolgáló is van, náluk lehet elvégezni a legfontosabbakat. Nézzük kinél mit lehet tenni.

Gillian: semmi különös, csupán infót kérhetünk tőle pár dologról.

Celcia: a fegyverboltos. Ne felejtsd el embereidet felfegyverezni, mivel az új karaktereknél nincs cucc!

Savarin: védelmi képességeinket növelő cuccokat vehetsz nála.

Vickey: a kórház nővérkéje, azaz nála gyógyithatjuk be embereinket. Minden csata után látogasd meg.

Luphina: Ennél a lánynál lehet lemenni az Item Worldbe. Ez tulajdonképpen egy erőpróba, ahol tárgyakért kell harcolni, de rengeteget! Az Item World emeletekre van osztva, menteni nem lehet, a szörnyek pedig egyre erősödnek. Sőt, még távozni sem lehet, csak 10 emeletenként, vagy ha van úgynevezett Mr. Gency's Exit nevű cuccod. Izgalmas és érdekes lehetőség, tulajdonképpen egy komplett aljátékról van szó.

Hannah: a teleportot kezeli, azaz itt tudod kiválasztani, hogy merre akarsz továbbmenni.

Pleinair: a végére hagytam a legérdekesebbet. Nála lehet ugyanis belépni a Summon Assembly-be, ahol új karaktereket gyárthatunk magunknak. Ehhez mindjárt a legfontosabb dolog a manna. Mannát ellenfelek legyilkolásával kap minden ember. Ha valakinek van megfelelő mannája, akkor előállíthat egy szereplőt. Fontos, hogy annak az embernek utána ő lesz a mestere, erre később figyelj! Rengeteg kaszt közül választhatsz, a Disgaea ebben a tekintetben is méltó riválisa a FF Tactics-nak.

Érdemes csapatodat úgy összeállítani, hogy minél változatosabb embereid legyenek, hogy az összes helyzetre reagálni tudj. Mielőtt kész lenne egy ember, még választhatsz neki rangot. Ehhez is persze manna kell, nem is kevés mennyiség. Úgy vettem észre érdemes folyamatosan gyűjtögetni a mannát és jobb rangba tenni az embereidet, ugyanis ilyenkor több bonusz pontot oszthatsz el nekik – erre még a kreálás során van lehetőség. Ha nem adsz nekik semmilyen fokozatot, akkor le kell venned a tulajdonságaiból pontokat, mely nem túl jó dolog. Hasznosabb még harcolni egy kicsit, majd a kellő manna elérése után egy jobb rangba tenni. Jobb rang = több bonusz pont, azaz erősebb karakterek!

A kasztkészítés mellett még számtalan lehetőség adott itt. Például ha megfelelő mennyiségű mannát gyűjtesz össze, akkor letehetsz egy vizsgát, mely egy elég kemény harc megvívását jelenti. Ezzel is erősödik embered. Ezenkívül sok minden van még itt, például szavaztathatsz is karaktereidről, melyen ha sikerrel átmész, akkor újabb rangokat érhetsz el. Erre azonban már nem sok hely maradt, mert értékelni is kell.

Szerencsére a játék rendelkezik egy elég részletes Tutorial résszel. Gyakorlatilag minden fontosabb tudnivalót a szánkba rágnak, ha rákérdezünk a megfelelő helyen, így ha valamit nem értesz rögtön, tanulmányozd át a menüket és segítségeket, kérdezz ki mindenkit. Mivel a játék igen összetett, több dologra én sem tértem ki, így ne ijedj meg ha ilyesmivel találkozol!

ÉRTÉKELÉS

Ami igazán megfogott a Disgaea-ban, az csodás kidolgozottsága. Ritka manapság, hogy egy játék ilyen összetett és tartalmas legyen! A fejlesztési rendszer sokrétűsége és a milliónyi lehetőség miatt a stuff soha nem lesz unalmas. A csaták élvezetesek és szerencsére megvan bennük a motiváció a folytatáshoz. Mindez a tartalmasság a szimpatikus külső és humoros, izgalmas sztori hatására méginkább elnyerte a tetszésemet. Azt hiszem most tökéletesen elégedett vagyok egy játékkal, hisz egyrészt egy hosszú böjtöt szakított meg – nem is tudom mikor jött már utoljára stratégiai RPG –, másrészről rögtön minőségi is lett. A zenékről nem esett még szó, melyek közül egy-két szám kicsit infantilisebb lett a kelleténél. Ennek ellenére a muzsikák többsége igen eltalált, jól illeszkedik ehhez az alvilági miliőhöz. Végszóként annyit mondanék, hogy ha tetszett a FF Tactics, a Disgaea-t semmiképpen ne hagyd ki! Ha pedig eddig kimaradt életedből a stratégiai RPG stílus, de kíváncsi vagy rá, hogy milyen, akkor itt a kiváló alkalom, hogy kipróbáld!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

ATLUS /NIPPON ICHI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

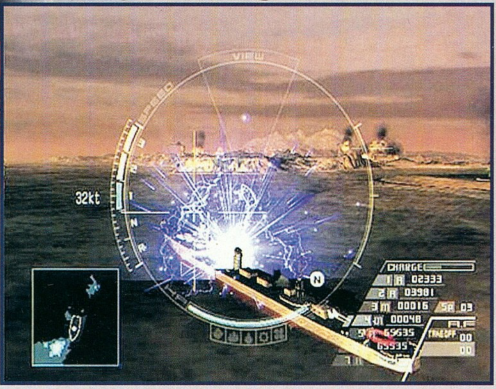
1 Játékos
memóriakártya 8mb (376KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ élvezetes, tartalmas, humoros, összetett
× nem igazán van neki

9 pont



NAVAL OPS
WARSHIP GUNNER



„Most aztán mars cikket írni, nincs több kifogás! Nem, Dzsoniboy, nem lövöd le még azt a húsz ellenséges hajót és nem döntöd romba a szigeten felépített jópofa radarállomást! Ez volt tegnap is, aztán éjjel egykor észbe kaptál, hogy ma sem lesz már cikkírás!"

Jó, jó, igaza van a skizoid énemnek. De nem tehetek róla, hogy ez a fránya **Naval Ops** ennyire addiktív! Pedig felkészülhettem volna rá, hiszen már megkaptam a gamét két hónapja, de akkor csak meg kellett lesnem, hogy milyen, hány oldalt ér meg, vagy hogy betegyük-e egyáltalán nektek az újságba. A meglesés már akkor is eltartott bő két napig, csak sajnos letöröltem az állásomat a kártyáról, és így mindenképpen el kellett jutnom minimum addig a pontig, ahol akkor abbahagytam. És ha már ideáig elmentem, akkor még pár misszió igazán belefért, hogy utána már csak azért kezdjek el egy újabbat, hogy leteszteljem a zsír új ágyúimat pár cirkálón, meg…

Na, erről beszélek. De ti még mindig csak azt vágjátok, hogy valami hajós stuffra akadtam rá, ezért engedelmetekkel bemutatom a nagyszerű **Naval Ops: Warship Gunner**t! A Márciusi Konzolban már olvashattátok a PTO IV cikkemet, ami egy igen kellemes kis tengeri csatás stratégia volt, illetve ma is az. Nos, a Koei valamilyen okból kifolyólag azokra is gondolt, akik hiányolták a játékból a tűzgombot, és ezért a PTO alapjaiból felépítettek egy igazán akció-centrikus hadihajó szimulátort! A grafikán is javítottak egy kicsit, de megmaradt a fejlesztés, az önálló hajótervezés, a funding – vagyis a pénzalapok elosztása az egyes fejlesztési részlegek között –, és természetesen a rengeteg hajót és fegyvert tartalmazó, kiváló adatbázis, amiben persze most inkább a fürge csatahajók kerültek, nem pedig az erősen stratégiai célokat szolgáló hordozók és anyahajók. Aki most elkezdett pityeregni, mert mondjuk repülőgép-mániás és kedvencei voltak a nagy légicsapások, azt megnyugtatom, mert azért szárnyas eszközökkel is operálhatunk – de az ellenfélnek is jut belőlük rendesen!

Bár az adatbázisban főleg a Második Világháború tengeri hadieszközei kaptak helyet, a Koei szerint ez már kissé unalmas és korlátolt dolog, de hogy ne kelljen a történelmet megmásítani, ezért a cselekmény helyszínével játszottak egy kicsit. Ezt láthatjuk az intróban is, ahol három cirkáló úszik békésen hajnali fél kettő tájékán, de egyszer csak a térkép mellé tett óra megbolondul, kitörik az üvege és őrült módon pörögni kezdenek a mutatói! Még néhány műszer követi a példáját, de ekkor feltűnik a parajelenség oka is: egy hatalmas dimenziókapu, ami szépen magába is szippantja a szerencsétlen sorsú hajókat! A másik oldalon is szinte ugyanaz a tenger fogadja őket, viszont már verőfény van, és a radaron ismeretlen flotta tűnik fel. A szándékuk nem kétséges sokáig: ágyúcsövek emelkednek tűzkészültségbe, és huzagolt torkukból elég erősen megszórják lövedékekkel a hirtelen feltűnt hajókat. A válasz sem várat magára, és mivel az ellenség kissé elmaradottabb szinten van (gőzturbinás hajók, magas felépítménnyel, tehát az első világháború végére saccolom őket), így a csata nem végzetes számunkra.

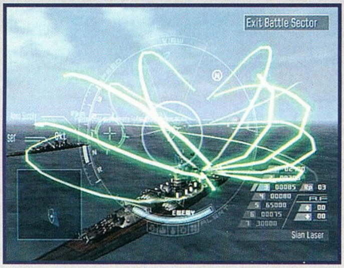
A további részletek már csak új játék kezdésével derülnek ki, vagyis egy párhuzamos világba érkeztünk, ami technikailag kb. ott van, ahol mi, de persze vannak teljesen más fegyverrendszereik is (amik elég zordak, ha megnéztük a bedigizett csatajeleneteket). Ebben a világban is két nagy sereg van, a gaz Birodalom, és az ellene harcoló Szabadságharcosok, akikhez csatlakozunk, és ezután ők adják a missziókat is. Ezek kívül lehetőségünk van csak WW2-es technikával is harcolni, amit jobb híján nevezzünk ki Single Missions-nek, és külön menüpontban kapott helyet a főmenün belül.

A játék két jól elkülöníthető részre tagolódik, a dokkműveletekre a bázison, ahol fejleszteni tudunk, új hajót összerakni, részeket cserélgetni stb., és magára a küldetésekre az idegen óceánon. Hadieszközünk irányítása egyszerű, és mindenki könnyen elsajátíthatja a Tutorial részben. A sebességet öt fokozatban szabályozhatjuk (hátra, üres, és 3 előre), valamint a kormánylapáttal változtatunk irányt. Nagyon egyszerűen kezelhető amúgy, mindig a harcra tudunk koncentrálni, sem a lassulás, sem a gyorsulás nincs modellezve, meg tudunk állni hirtelen is vagy bármikor irányt változtathatunk.

Ennél érdekesebb lett a fegyverzet kezelése, mert a hajó irányától függetlenül teljes körben pásztázhatunk velük, amihez a nagy, radarral kombinált célkereszt nyújt hathatós segítséget. Ez zöld, ha a pirossal jelölt ellenség lőtávolon belül van, és piros ha kívül, valamint szürkére vált, ha valamiért nem tudunk

SZEMEM ELŐTT VÖRÖS KÖD – HÁBORÚÚÚÚÚ!

az adott fegyverrel tüzet nyitni (kifogyott a lőszer, az ellenség a minimális távolságon belül vagy szög alatt van – hasonlóan, mint a tankoknál). A célkereszt belseje pedig az AL – AS (anti land / sea) és AA (anti air) módok között segít eligazodni. Pl. egy ágyú bizonyos szög alatt hajók és parti épületek ellen használatos, de ha feljebb emeljük, akkor légvédelmi tüzet zúdíthatunk az ellenünk támadó repülőgépekre. Általános tény, hogy álló helyzetben hatékonyabb a célzás, ugyanakkor minket is könnyebben eltalálnak. A támadásnak van egy precízebb módja is, amit a Körrel aktiválhatunk, és ilyenkor közelebbről és jobban látjuk a célt. Nagyításhoz a jobb joy előrenyomása is használatos ugyan, de az csak megfigyelési célokat szolgál. A jobb védekezéshez pedig az R2 segít minket, ahol a közelgő rakétát vagy torpedót géppuskáink önműködően semmisítik meg – eközben viszont mást már nem tudunk csinálni.



De ez csak ízelítő volt, mert a játékról simán lehetne írni minimum három oldalt! Csak érzékeltetni akartam, hogy itt most tényleg mi irányítjuk az egész hajót, válogatunk a fegyverek között, repülőket indítunk és ha kell nagyjavítást eszközlünk a hajón egy eldugott zugban, mert ha ilyenkor kapnak el minket, az akár végzetes is lehet számunkra. A game kezelése szerencsére nagyon baráti, minden menüje kis kommentet kap, de a fontosabb szekciókhoz mindig jár egy jóval bővebb Help menüpont is, a teljes kontroller kiosztásról pedig a játék közbeni Options alatt tájékozódhatunk – vagy váltogathatunk a nyolc verzió között.

Mint már említettem, a grafika nagyjából megmaradt a PTO szintjén, de azért a *jót* megkapja tőlem. A tenger hullámzik, csillog a nap irányában, a hajók élethűen ringatóznak fel-le, a parti részek kidolgozása is jól sikerült, és bár a csatahajók részletgazdagsága még hagy némi kívánnivalót maga után, azért a fő felépítmények jól felismerhetőek rajtuk. Egyébiránt itt is négy nemzet hajóosztályai az alapok (Japán, Amerikai, Brit és Német), de tudunk az ellenségtől is zsákmányolni fegyvereket az elsüllyedt hajók helyén lebegő dobozokból – amik néha a miénket javítják meg.

A csaták nagyon dinamikusak és élethűek! Dörögnek az ágyúk, a lövedékek megadott szórásban repülnek vörösen izzva és csapódnak a tengerbe vagy a hajónkba, de az állandó akció mellett taktikusnak is kell lennünk, hogy nehogy körbezárjanak minket, és az optimális távolság tartására is figyelnünk kell, hogy idejében reagálhassunk mondjuk a torpedókra. Ó jaj, elfogyott az oldal…milyen kár…na sziasztok, mert irritál a kipauzált képernyő, mikor három birodalmi cirkáló is lőtávolban van a radarom szerint…

Admiral Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Tulajdonképpen most sem tudok mást, vagy izgalmasabbat mondani a játékkal kapcsolatban, mint márciusban, hiszen ez a stuff nagyon hasonlít a PTOIV-re. Az egyetlen fontos különbséget abban látom, hogy a PTO-ban erősebb volt a „stratégiai" oldal, többet kellett pepecselni a támadási taktikák kidolgozásával, térképekkel, „mütyür egységek" rendezgetésével, itt a NOWG-ben viszont átbillent a mérleg az „akció" felé. Egy Kessen mellé mindenképpen befér a gyűjteményedbe!

NAVAL OPS WARSHIP GUNNER

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1,5MB)
analóg irányító (dual shock)

✔ magával ragadó harci hangulat!
✕ a grafika csak a "jó" aljára elég

8 pont



GÖMBÖLYŰSÉG FELSŐFOKON!

Sportjátékkal játszani kb. olyan szintű dolog, mint interaktív szexfilmet nézni – vagyis a mozgást szerető és gyakorolni kívánó delikvens semmit sem érez a valódi akcióból. Az erotikus hasonlat ezért is helytálló, mert sokan nem is azért játszanak ilyen lenge öltözetű girlöket felvonultató gaméval, mert mondjuk szeretik a sportágat, hanem mert túlburjánzó hormonszintjük miatt már a poligonlányokra is ráizgulnak és már lassan nem is elég nekik a DualShock joyok rángatása... Bár ez kizárólag a férfi oldalra igaz, mert valószínűnek tartom, hogy a női gémerek magát a strandröplabdát nézik jelen esetben is, miközben elméjüket teljességgel hidegen hagyja a grafikai motor által leképzett kockás hasú macso, aki látványosan feszíti a bicepszét szerva közben. Ez van, a fiúkat a fajfenntartási ösztön első része vezérli – és mondjuk az előző Konzol csevegőjében emlegetett öntudatos Hajnika csak akkor indulna be egy ilyen röplabdás stuff láttán, ha a homokban egy öltönyös, családcentrikus, biztos anyagi háttérrel és egzisztenciával rendelkező középvezető játszana, aki minden megnyert pontot gondosan bejegyez a kalkulátorába, és lehetőleg éjjel-nappal dolgozik, ami igen előnyös a mellette tartható házibarát számára is. Számomra amúgy ez az első röplasztis tesztpéldány, bár már tenisszel játszottam elég sokat, ami nagyban hasonlít ehhez a sporthoz, mert abban is van háló, négy játékos, meg bíró is... Azt megfogadtam viszont, hogy magára a sportra fogok fókuszálni, nem pedig a gömbölyded női idomokra, hiszen én egy erényes teszter vagyok, akinek példát kell mutatnia a fiataloknak (ne röhögj, Martin). **(Nemröhögööööö-ök... Martin :)))**

Na kezdjük. (Majdnem kivesézést írtam, de miután perceket töprengtem a szó jelentésén eredmény nélkül és csak véres, lógó belű szarvasmarhák jutottak az eszembe a vágóhídon, inkább más lett helyette.) Az első meglepik mindenképpen a zenék voltak, mert ugyan eddig is találkozhattunk már híres bandák számaival, de azért egy Kylie Minogue féle Love at first sight elég furán hatott ebben a környezetben, akárcsak Pinktől a Get the party started. De úgy látszik, hogy a soundtrackekre félretett pénz túl sok volt, mert a játékban megnyerhetjük öt számnak a videoklipjét is, ami végül is csak négy és félnek számít, mert a Love at kétszer került fel, az eredetin kívül az U.S. edit változat is megnézhető. Ez persze az NTSC, lehet, hogy az európaiban mások lesznek a mjúzikok. A videók sajnos nem DVD minőségűek, és bennük van a játék bazinagy logója is, de mindenképpen jó ötlet volt betenni, mint extra nyereményt. Ezeknek a bónuszoknak amúgy nagyon stílusosan egy külön beach házat csináltak, ahol a SUNNY tévén nézhetünk klipeket (hasonló gyártmány lehet, mint a Pasanonic :), a trófeaszekrényben a kupáinkat, a rádiónál a zenéket hallgathatjuk meg, és a kezdetben üres fürdőszobába egy zuhanyzó barátnőt is nyerhetünk! De nem érdemes erre hajtani, mert csak egy sziluett illegeti magát a gőzben (de **csaj**, ez **biztos**). Lehetne azért olyat is nyerni, hogy bemászunk hozzá és megmossuk a hátát, természetesen kizárólag a teljes értékű tisztálkodás kapcsán.

Na, de vissza a játék gerincre fektetéséhez. A fő módokon kívül egy kis extra kikapcsolódás a három mini game, amiből kezdetben csak az első játszható. Itt a két játékosnak az egyik térfélről labdákkal kell eltalálnia a másikon felbukkanó cél bábukat és figurákat különböző plusz vagy mínusz pontokért, amik ilyen macska meg vakond, koponya, TV, stb. A második már érdekesebb, mert egy hófödte hegyen egy jégpályán kell játszani, és nem pontokért, hanem ha a laszti leesik, akkor ott a jég beroppan, és így a vesztes csapat a végén egyszerűen leesik a szakadékba a darabokra törő pályarésszel együtt. A harmadik game nyugisabb, amiben a cél egy fekete golyóhoz minél közelebb ledobni a mi három golyónkat. Na, ennyit a külön élvezetekről, mert most látom, hogy a játék magváról még nem is írtam semmit.

Ami nagyon fontos: mindenki a traininggel kezdje, mert anélkül csak összevissza dolgokat fog művelni, aztán elhajítja a gamét messzire, mint kezelhetetlen hülyeséget. Ne féljetek, nem nehéz. Összesen három gombot kell használnunk mind a védekezésnél, a támadásnál és a szerválnál. A lényeg, hogy egy akció általában annál sikeresebb, minél tovább tartjuk lenyomva a megfelelő gombot. Adogatásnál ezzel vigyázni is kell, mert ha nem engedjük fel idejében, akkor a hálóban köt ki a labda. A kezdeti bénázásom után olyan fél órával már 15:2 re vertem az AI-t, igaz, mindezt csak az easy fokozaton. Az eksön nagyjából annyi, hogy figyeljük a nyilakat, amik jelzik, hogy hova fog érkezni a labda, odafutunk védeni és passzoljuk társunknak, majd előremegyünk a hálóhoz, hogy a visszakapott bogyót ügyesen elhelyezzük az ellenfél térfelének egyik üres



részén. Easy-n a gép például eléggé nem bírta a keresztlabdákat, és a vonal mellé célzott leütéseimet sem, pláne, ha egymás mögött álltak a játékosai. A mozgásrepertoár szerintem felöleli a röplabdában használatos fogásokat és mozdulatokat, valamint ha a gép a társunk, akkor elég jól lefedi vele az üresen maradt területeket, bár volt hogy a két csaj egymást zavarta, de csak az én hibámból kifolyólag. Ha szereted a röplabdát a homokban ütlegelni, nem fogsz ilyen szempontból csalódni.

Na, de mi van akkor, ha csak a bikinis lányok érdekelnek, akik a nyár legfőbb látványosságai még az amerikai partvidéken is? Hááát, ebből a szempontból kissé visszafogott a játék. Vannak ugyan csajok, de a melleik nincsenek kihívóan ábrázolva, az emberi test modellezése inkább a természetesség felé hajlik. Igaz, nekem nem is jönnek be a tejcsárda méretű cickók, inkább a tenyérnyi méretű kis hegyeseket kedvelem, de persze nem vagyunk egyformák :) A játékban azért szépen ringanak és ugrálnak fel-le ezek a dupla csodák, sőt, a replayben, ha VCR módra kapcsolunk, akkor 12 szabadon forgatható és zoomolható kameraállásból mindig találunk olyat, amivel közelebbről is megvizsgálható egy kiszemelt dekoltázs vagy fenék. A grafika többi része sem olyan rossz, csak így a tél kezdetén jobban tudatosítja bennem azt az érzést, hogy rossz helyre születtem. Ragyogó napsütés, meleg, szinte én is érzem, ahogy a lábam elsüllyed a forró homokban, bokáig. Orrom beszippantja a sós levegőben a nyár illatát, és már az esti medencés bulin jár az eszem. A homokra azért jobban rágyúrhattak volna a programozók, mert ugyan porzik, mikor futnak benne vagy ilyesmi, de csupán visszafogottan reagál a felszíne a behatásokra, magyarul elég sima marad, nem turkálják fel annyira, mint az elvárható lenne. Jó lett viszont a replay alatti képelmosás, és az animációk többsége is élethű. A bőr és a ruhák becsillannak, jól röpködnek a hosszú hajdíszek, a labda és az ütések arcade blur utánhúzással zúznak, a pályák helyszínei elég kellemes grafikát tudhatnak magukénak és valahogy az egész játék is a könnyed kikapcsolódást szolgálja inkább, mint a sportszimulátor-szintű lemodellezését. A „bitch" volleyball tehát nekem tetszett, mint tesztalany, de nagy pénzt nem biztos, hogy kiadnék rá...

Dzson







MARTIN BELESZÓL!

A sportjátékokkal kapcsolatban kb. én is azt gondolom, mint Dzson – nem is erőltetem őket, ezt tudjátok, ezerszer mondtam már. Kivételt képez az a nagyon ritka eset, amikor egy sportgame annyira könnyed, annyira élvezhetően kezelhető és játszható, hogy simán rajtamaradok, szórakoztat, nem szenvedés, nem erőlködés küzdeni vele, nem kell egy hétig tanulni a kezelését – egyszóval tökéletesen játékos barát. Ez a strandröplabda stuff ilyen. Én simán dobtam volna 7.5-öt is neki!

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

ACCLAIM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (77KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó kis strandröplabda!
✕ nem tűnik ki semmiben, átlagos stuff

6.5 pont





A valós történelmi háttérbe helyezett játékok rengeteg könnyebbséget biztosítanak a fejlesztők számára. Egyrészt nem kell tökörészni a háttértörténet kidolgozásával – ami nem hátrány, mert ez gyakran valami klisékkel telezsúfolt fantasy-t, vagy valami teljesen lapos sci-fit eredményez. Meg aztán mindenki sokkal jobban bele tudja magát élni egy ismerős helyzetbe, mint egy olyanba, amit valami féltehetséges designer dolgozott ki pár sör után. Mostanában a Második Világháború a slágertéma, de már lehet látni a következő hullámot is a horizonton – a vietnami pokol köré épülő játékokat (jövőre legalább három ilyen fog megjelenni, és ha sikeresek lesznek, akkor még több).

A Hitman dán alkotói ezt a receptet a saját szájuk íze szerint alkalmazták, ők ugyanis egy alternatív történelmet alkottak – amely „mindössze” abban különbözik a mi világunktól, hogy 1945-ben az oroszok győzték le a németeket, és ezt követően ők nyerték meg a gazdasági-katonai versenyfutást is.

FREEDOM FIGHTERS

VÖRÖS MANHATTAN

A hangulatos intro elmeséli az elmúlt ötven év fontos történéseit, kezdve azzal, hogy néhány német orgyilkos nagyszerű munkáját kihasználva az oroszok előbb készítik el az atombombát, mint az amerikaiak. Ez rögvest véget is vet a háborúnak, hiszen Sztálin jó szokásához híven ekkor sem szívbajos: Berlinre dobatja az atomot. Ez természetesen azzal is jár, hogy a kommunizmus szelleme nem csak a keleti országokat festi vörösre, hanem egész Európát. Legutoljára az angolok adják be a derekukat, ott 1953-ban kerülnek hatalomra az elvtársak. Az ezt követő mintegy negyven év szintén a marxi tanítások terjedésének jegyében telik el, ezúttal azonban már világméretekben – 1996-ban „elesik” Mexikó is, és az USA marad a demokrácia utolsó bástyája. Ráadásul bástyának elég omladozó, az elnök meggyilkolását ugyan még sikerül megakadályozni, de amikor ezernyi azonosítatlan repülő tárgyat észlelnek a radarállomások, már tudni lehet, hogy a ruszkik végül elszánták magukat.

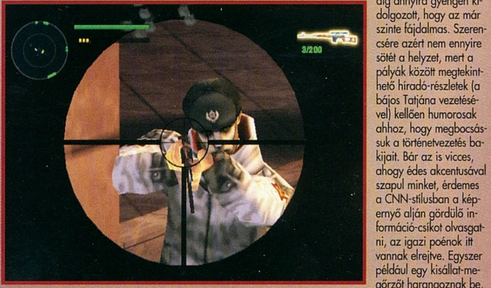
Mi a végzetes nap reggelén kapcsolódunk az eseményekbe, megtekinthetjük, hogy Christopher Stone, a vízvezeték szerelők gyöngye miként indul munkába. Az aznapi első kuncsaft neve Isabella Angelina, aki nem más, mint a komcsik ellen lázítók egyik legacsarkodóbb szónoka. Ezen tette el is nyeri a megfelelő jutalmat, ugyanis amint beüt a mennykő, őt – az éppen alakuló rendszerre veszélyes többi elemmel együtt – azonnal bekasztlizzák. Mi ott maradunk a lakásban egyetlen franciakulccsal felszerelve, és csak arra van lehetőségünk, hogy lebukjunk az ablakon be-beköszönő helikopterlövedékek elől.

A Freedom Fighters-ből árad a hidegháborús hangulat, ami Amerikát egészen a nyolcvanas évek végégig belengte. A játék története kísértetiesen hasonlít az 1984-es Vörös hajnal (Red Dawn) című filméhez. A filmben a szovjetek Mexikó felől támadva elfoglalják Amerika déli részét, teljes városokat mészárolnak le, és egyáltalán; úgy viselkednek, ahogy az egy „rohadt komcsitól” elvárható. Még szerencse, hogy pár tizenéves kölyök elbújik a hegyekben és Patrick Swayze, valamint Charlie Sheen vezetésével gerillaháborúba kezdenek. Eleinte csak ósdi vadászpuskákkal lövik az oroszokat, de aztán megkaparintanak néhány rakétavetőt is – innentől már szinte vígjátékba csap át, ahogy a tinik végeznek a Vörös Hadsereg elitalakulataival. A végére természetesen győznek a srácok, felszabadítják a Szabadság Földjét és Krasznojarszkig kergetik vissza a komcsikat . A film mára szinte nézhetetlenné avult, de akkoriban egy egész nemzedék képzeletét ejtette rabul – csakúgy, mint nálunk a tankok alá gránátkötegekkel önfeláldozóan vetődő szovjet kiskatonákat bemutató opuszok (legalábbis a terv ez volt). Az IO Interactive nem csak a környezetet vette át innen, de több sztorielemet is: például a szerelmi szálat vagy az elrabolt testvér szívszorító történetét.

FROM RUSSIA WITH LOVE

Kint egy vodkaszagú, sarló-kalapácsos figura abuzálja a helyieket, és itt kezdődik az utunk, mely során egyszeri egyéni vállalkozóból Amerika kedvencévé, New York felszabadítójává válhatunk. Miután lecsaptuk az orosz csendőrt, már csak a menekülés van hátra, mely tartalmaz örömteli pillanatokat (amikor rájövünk, hogy a benzineshordók mögé bújó szovjetek a megfelelő ráhatás következtében gyönyörűen robbannak fel) és szomorúakat (testvérünket is foglyul ejtik a galád Szásák) egyaránt.

Innentől kezdve egy földalatti ellenállási bázis akcióhőseként fogunk tevékenykedni, célunk pedig New York felszabadítása lesz – utcáról utcára, kerületről kerületre. A történet viszont egyáltalán nem alakul tovább, amit igencsak furcsállottam. Elvégre ha van egy érdekes háttértörténet, akkor elvárná az ember, hogy az események szála tovább gombolyodjék. De nem, csak kapjuk egymás után a pályákat, nem túl szimpatikus főhősünkről semmit nem tudunk meg. Jó, egy árulást túl kell élnünk, de mivel ennek bekövetkezte előtt körülbelül *hetvenezer* célzást fogunk erre nézvést meghallgatni, valahogy nem vágott a földhöz. A végén bekövetkező romantikus slusszpoén pedig annyira gyengén kidolgozott, hogy az már szinte fájdalmas. Szerencsére azért nem ennyire sötét a helyzet, mert a pályák között megtekinthető híradó-részletek (a bájos Tatjána vezetésével) kellően humorosak ahhoz, hogy megbocsássuk a történetvezetés bakijait. Bár az is vicces, ahogy édes akcentusával szapul minket, érdemes a CNN-stílusban a képernyő alján gördülő információ-csíkot olvasgatni, az igazi poénok itt vannak elrejtve. Egyszer például egy kisállat-megőrzőt harangoznak be, majd a következő adásban már ugyanazt a helyszínt ingyenkonyhaként népszerűsítik!

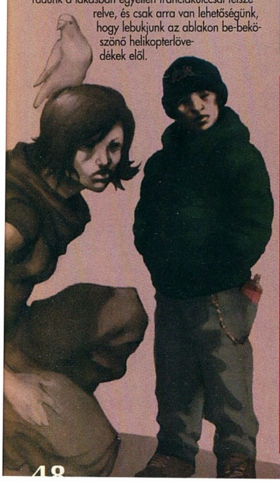




RAMBO NÉPE, BONTSD KI ZÁSZLÓD!

Feladatunk igazi szabadságharcosként az lesz (az egyetlen menekülős küldetés kivételével, ott értelemszerűen csak életben kell maradnunk), hogy a város egyes területeiről űzzük ki a vörösöket. Ennek nem feltétlenül az a módja, hogy mindegyiket lemészároljuk, egyrészt azért, mert már alapból is pont annyian vannak ugye, mint az oroszok, másrészt pedig néhány helyszínen állandóan újratermelődnek (na nem a földből bújnak elő, hanem egy elpusztíthatatlan csapatszállítóból ugrándoznak ki). Az egyes pályákat azáltal nyerhetjük meg, hogy felhúzzuk a csillagos-sávos lobogót a zászlórúdra. Ha ez megtörtént, akkor győztünk, függetlenül attól, hogy hányan vannak a közelünkben, illetve, hogy mi a helyzet a másodlagos feladatokkal.

Utóbbiak egyébként azért fontosak, mert a pályák teljesen egyedi módon vannak kidolgozva: amikor kapunk egy küldetést, azon belül több helyszín közül válogathatunk (kilenc küldetésen át összesen 19 pályát fogunk bejárni). Amit ezeken teszünk, az sokszor kihat az adott misszió többi pályájára is. Egyszerű példa, amikor valahol robbanóanyagra van szükségünk, azt viszont csak egy másik pályán találunk. Az is jellemző, hogy valamelyik helyen van egy helikopter-leszálló. Amíg ezt nem robbantjuk fel, addig a többi helyen vad kopterek darálnak le minket pár percenként (máskor ugyanez van, csak tüzérséggel). Ezért aztán mindig ez legyen az el-





sődlegesen választott hely, hogy megkönnyítsük a későbbi dolgunkat. A helyszínek között a csatornanyílások segítségével közlekedhetünk, ráadásul ezeknél menteni is lehet – figyeljünk azonban arra, hogy ezek a Quick Save-ek nem maradnak meg, ha kilépünk a pályáról!



Azonban nem célszerű csak a zászlófelvonásra hajtani, mégpedig azért nem, mert a másodlagos feladatok végrehajtásáért, illetve a hősies magatartásért (pl. civilek meggyógyítása) Christian karizma-pontokat kap (ha felhúzzuk a zászlót, akkor ugranak a meg nem oldott másodlagos feladatokért kapható pontok). Ezekből százat összegyűjtve hősünk szintet lép, ami azzal jár, hogy egy újabb hely nyílik kis gerillabrigádunkban, eggyel több szabadságharcost tudunk felfogadni. A sorozás egyszerűen történik: miután megtaláltuk a delikvenst, csak meg kell nyomni az X gombot. Mivel társainknak csak egyféle fegyvere van, érdemes választás előtt ezt szemügyre venni: nyílt területeken a géppisztolyosok, épületek belsejében folytatandó harchoz pedig a shotgunnal rendelkezők legyenek túlsúlyban. A banda tagjainak három különféle parancsot adhatunk ki: **támadást**, **követést** és **védekezést**. Ha csak lenyomjuk az adott gombot, akkor mindössze egy katonánkat utasítjuk, ha kicsivel tovább tartjuk lenyomva, akkor viszont mindenki megkapja az ukázt. A támadásnál előreszaladnak, és megpróbálnak minél több ellenfelet kiiktatni. A következő paranccsal magunk köré tudjuk őket rendelni, így – ha már elegen vannak – élő pajzsot vonnak körénk. Ha defenzívába soroljuk őket, akkor megpróbálják magukat minél jobban bevédeni, és tartani az állásukat. Megvallom, én ez utóbbit nem találtam túl hasznosnak; inkább akkor érdemes használni, ha egyedül akarunk kommandózni. Egyszer például egy tankot kell legyőzni, és amikor vittem hűséges embereimet is, ők megálltak egy helyben, és elkezdték lőni a kizárólag rakétavetővel áthatolható páncélzatot – rengeteg gyógycsomagba került, mire az összest magához térítettem. Gerilláink ugyanis nem halnak meg véglegesen, ha már nem bírják tovább, akkor csak lerogynak, és egy nagy piros ikon jelzi fekvőhelyüket. Egy gyógyító csomagtól azonnal magukhoz térnek (ez minket is maximumra gyógyít), de ha vannak még nem alkalmazott szabadságharcosok a pályán, akkor spórolhatunk: őket ugyanis bevehetjük a kriplik helyére.

Legfeljebb 12 emberünk lehet – ehhez jön még az utolsó szinteken a kiszabadított Isabella –, és ez egyedi ízt kölcsönöz a játéknak. Ők mindig hozzánk hasonlóan viselkednek: ha lopakodunk, ők is így tesznek, így nem riadóztatják az őröket; követnek minket létrákon és megmászott falakon keresztül bárhová. Ha nem figyelünk a részletekre, akkor a harcban is taktikusnak tűnnek: mindig igyekeznek fedezéket keríteni maguknak, és hatékonyságukkal sincs baj, simán végeznek akár kétszerannyi orosszal is. De kezdjük csak el megfigyelni őket egyenként, és máris nyilvánvaló, hogy akadnak itt gondok, igazi taktikának, együttműködésnek nyomát sem találjuk. Vígan átfutnak egymás lővonalán (nem gond, egymást nem tudják megölni), szétfutnak a szélrózsa minden irányába, befutnak a rögzített gépágyúk elé, és egyáltalán, összedolgozásnak csíráját sem mutatják. Persze ez inkább szőrszálhasogatás, mintsem igazi probléma, hiszen a feladatot így is elvégzik (csak többször kell őket gyógyítani), ráadásul a hordában harcolás rendkívül intenzív élményt nyújt.

FEL IFJÚSÁG, A KAPITALIZMUSÉRT!

A Freedom Fighters az IO előző játékában, a Hitman 2-ben is használt Glacier motort alkalmazza, és ez igencsak jót tesz neki. A pályák kellően méretesek, és kellően kidolgozottak ahhoz, hogy elhiggyük: az oroszok által megszállt New Yorkban vagyunk. Ahogy telik az idő – nyáron kezdünk, a végső ütközetre pedig már hóviharban kerül sor – úgy változik a város, eleinte az egész egy hatalmas csatatérnek tűnik, később pedig valami komcsi reklámkiállításnak, minden tenyérnyi helyet vörös csillagok és a megszállókat népszerűsítő hirdetések borítanak. A robbanások ugyan meglehetősen kevéssé attraktívak, de a lángolva rohangáló ellenfelek látványa bőven kárpótol majd ezért. A pofás grafika ellenére lelassulásnak nyomát sem találtam, ami mostanában mindenképpen említésre méltó. A játék legdicséretesebb része azonban a zene, amit az Amigás demoscenéből ismert Jesper Kyd komponált. Követi az eseményeket, néhol szinte technóba megy át, máskor pedig orosz nagyzenekari művekre emlékeztet, komoly férfivokállal feldobva – mindez a Magyar Rádió Szimfonikusainak előadásában hallható. A hangokkal már korántsem törődtek ennyit, a fegyverek kiábrándítóan halkak, és némileg több kommunikációt is elbírtam volna viselni szabadságharcosaink között.







Az irányítás a jól bevált két analóg karos megoldást alkalmazza, ám itt már akadtak problémáim. Az egyik, hogy nem lehet állítani a fordulás gyorsaságát, és amíg meg nem szokjuk a meglehetősen érzékeny alapbeállítást, a kamerával sokszor csak körbe-körbe fogunk pörögni, miközben persze néhányan megkínálnak ólommal. A másik bajom, hogy a gombokat sem lehet átállítani, és a zoomolást (ilyenkor a kamera Chris vállára telepszik, sokkal jobban lehet célozni) az L3-ra rakni nagy hiba volt. Ezért aztán nem is használtam sokat ezt a módszert, kénytelen voltam az – amúgy igen hatékony – automata célzásra hagyatkozni. Érdekes koncepció, hogy egyszerre csak kétféle fegyver lehet nálunk, melyek közül az egyik pisztoly vagy revolver kell, hogy legyen. Persze ezt csak lőszerhiány esetén fogjuk használni, ami nem fog sokszor előfordulni. A fő fegyverünk lehet sörétes puska vagy a kétféle géppisztoly valamelyike, esetleg a speciális helyzetekre rakétavető, távcsöves puska is. Ehhez jön az utolsó szinteken a nagyon durva gépágyú, aminél csak arra ügyeljünk, hogy villámgyorsan képes kilőni a 300 golyót – csak spóroljunk a skulóval! Ezek mellett még lesznek gránátjaink és molotov-koktéljaink, de ezeket én nem vetettem be sokszor. Ki lehet még használni a környezetet is, például a robbanó hordók, vagy a kocsik mögé bújt ellenféllel igen könnyen el tudunk bánni (pár pisztolygolyó is képes tűzgömbbé változtatni egy teherautót is). Néhol még arra is van lehetőség, hogy a rögzített gépágyúkat is kezelésbe vegyük, sőt, erre még embereink is képesek. A fejlesztők gondoltak az egymással megmérkőzni akarókra is, akár négy fő számára rendelkezésre áll a megfelelő játékmód. Itt a parancsnokok azért küzdenek, hogy fel tudják húzni a pálya közepén levő zászlót, majd kitartsanak a megfelelő ideig. Érdekes koncepció, de multitap hiányában csak ketten tudtuk kipróbálni, úgy meg nem volt kellőképpen izgalmas.

Bár többször is belekötöttem a Freedom Fightersbe, nem tudom eleget hangsúlyozni a legnagyobb pozitívumát: azt, hogy **nagyon élvezetes játszani vele!** Jóval hangulatosabb, mint mondjuk a Desert Storm 2, vagy az Xbox-os Brute Force, és emiatt el tudtam nézni a problémákat. Szomorú voltam, amikor vége lett, el bírtam volna még viselni pár küldetést, mondjuk más városokban, de így is megérte végigjátszani. A témából adódóan nem hiszem, hogy lesz folytatása (bár ha átütő siker lesz, akkor az EA-t ismerve sorozat lesz belőle), pedig ezt az ötletet még jócskán lenne hová fejleszteni – például a járművek kihasználásával, hogy csak egy ötletet mondjak. No, de így sincs komoly baj, a Freedom Fighters nem okoz csalódást!

Grath

MARTIN BELESZÓL!

A legutóbbi EA-nél tett kirándulásom alkalmával a szokottnál több időt szenteltem egy bizonyos játéknak: az FF-nek. Akkor még csak a game multiplayer része volt kipróbálható, és mit mondjak, vegyes érzelmekkel találtattam a játék iránt. Újfent rájöttem, hogy multizni, egymás ellen, csak 2 TV-vel és 2 géppel lehet. Alig vártam, hogy végre egyedül is felszabadíthassam New Yorkot. Meg is volt 2 nap alatt. Konzekvencia: a Freedom király, de szomorúan rövid. Nekem...

FREEDOM FIGHTERS

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: GC, X

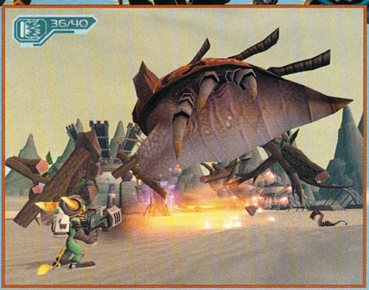
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (399KB)
analóg irányító (dual shock)
multi tap adapter, dolby pro logic

✔ élvezet játszani vele, bitang zene
✕ mind ellenfeleink, mind társaink nagyon buták, rövid, a multi rész gyenge

8 pont





Hmmm... Érdekesen indult a kapcsolatom a meghatározhatatlan fajú szerelő „mesteremberrel", valamint barátságos kis robotjával. Amikor annakidején megjelent az első rész, én éppen olyan programokkal foglalkoztam, mint a Contra, Shinobi, Mortal, Serious Sam, Splinter Cell, satöbbi...ráadásul a sok tesztelés mellett energiám sem volt, mert a boltban is megindult a karácsonyi hajtás. Láttam én, láttam a R&C első részét, de valahogy nem tudott megfogni. Beraktam a bemutatógépbe, szaladgáltam, majd azt mondtam magamban: „Éljen! Sikere volt Jaknek, most megérkezett az első klón...pffff!". Valahogy így reagálhattam. El is felejtettem hamar a dolgot. Most azonban megkaptam tesztelésre a folytatást, így előkapartam gyorsan az előzményt is, hogy legyen összehasonlítási alapom. Játszogattam vele pár órácskát, azután el kellett ismernem, igaza volt Csöpi kollégának, amikor áradozott róla, mert valóban ötletes kis ugri-bugi programocskával álltunk szemben. Beláttam tévedésem, majd gyorsan behelyeztem a folytatást rejtő, Sony-tól kapott előzetes DVD-t, és rákészültem egy önfeledt hétvégére, amikor fel sem kelek a gép elől, a kint zuhogó esőt meg meghagyom a szomjazóknak... :)

MINEK A TÖRTÉNET, ÉN GYŰJTÖGETNI AKAROK!!

Van, amikor kifejezetten szükségszerűnek tartok valami jó kis sztorit, de egy ugrálós, mászkálós programnál inkább a platformos részekbe szeretek belemerülni, nem pedig az ellenfelek közötti vérvonalak megismerésébe, vagy a világot átfonó cselszövés szálainak kibogozásába. Ebből a szemszögből jól indít a **Going Commando** alcímmel ellátott szoftver. (Egyébként, ha már itt tartunk, érdekesnek találtam, hogy nem a megszokott kettes számot kapta a név, hanem egy ilyen furcsa alcímet, aminek igazán nincs is jelentősége. Vagy talán ennyire sikeres Dzsony baba speciális PS2 alakulata, hogy még a két főszereplő is jelentkezik a csapatba? Hmmm...ez érdekes feltételezés. Lehet, hogy legközelebb Dzson mestert hatalmas transzparensekkel látom majd sétálni az utcán...ahogy toborozza az újoncokat, mögötte meg minden exkluzív Sony sztár ott fog masírozni teljes harckészültségben. :) Egy kamerát mindenképpen szereznék a különleges pillanat megörökítéséhez.)

Nahh szóval... A hatalmas történet nem érdekelt, nem is kaptam. Szerencsére... Van ismét egy minden lében jellegű titokzatos rosszfiúnk, valamint rengeteg apróbb feladatunk, amennyiben el szeretnénk jutni a kalandok végére. Természetesen jó szokás szerint mindenki az ellenségünk, hiszen egy bolygón sincsenek barátságos lények, mindenhol ritkítanunk kell az élővilágot. De ne szaladjunk ennyire előre, nézzünk meg mindent szépen, sorjában...

INDÍTÁS

Mivel csak egy „majdnemkész" verzió áll rendelkezésemre, nem biztos, hogy itt is úgy működik a menü, meg a játék, mint a később megjelenő verzióban, de nagy eltérések ilyenkor már nem szoktak lenni. Menü gyanánt csak annyi vár minket, hogy új játék, mentett állás betöltése, opciók, de igazán nincs is semmi egyéb, ami kellene ide. Egy bevezető filmmel kezdünk, amennyiben új játékot indítunk. Hőseink éppen pihengetnek, közben nyugodtan társalognak, egészen addig, míg idős barátjuk meg nem jelenik, és fel nem hívja figyelmüket egy új probléma forrására. A fontos kis lényeket egy gonosztevő veszélyezteti, közben robotunk acélszíve felforrósodik egy fémesen csillogó hölgyemény hatására. Hogy ezek ketten mire lennének képesek, azt inkább a piszkosabb fantáziájúak képzeletére bíznám... Na, és persze az ezen irányban elmélkedés helyett nekikezdek a kalandoknak.

Az első cél egy nagyobbacska űrhajó. Az irányításra nem térek ki, minden funkció magától értetődően működik, valamint az első részből is ismert női hang továbbra is fontos segítséget nyújt nekünk. Egyébként meg ezeket az ütés, lövés, ugrás, dupla ugrás, ugrásból ütés, valamint hasonló jellegű kombinációkat már úgyis mindenki ismeri. Ehh... Na szóval. Mindig elkalandozom. :) Az űrhajót végigjárjuk, leölünk minden robotot, összeakadunk a köpenyes nehézfiúval, majd elmenekülünk a vészesen közelítő robotizált pókok elől, amik szeretnének minket apró darabokra felszeletelni. Innentől kezdve hasonlóan bolygóról bolygóra kell eljutnunk, mint ahogy azt az előzményben már volt szerencsénk tapasztalni. Megérkezünk egy helyszínre, megoldjuk a feladatainkat, utána saját hajónkat használva mehetünk is tovább a következő célállomásra, vagy választhatunk az esetleges lehetőségek között, bár ilyesmi ritkán fordul elő, legtöbbször egy irány van csak megjelölve.

MAGA A JÁTÉK

Az alap megmaradt abban a formában, amit már az első epizód is használt. Mászkálunk, szaladgálunk, ugrálunk mindenfelé, na meg kiélvezzük a változatos minijátékokat. Még mindig a csavarokat kell gyűjtögetni, amiket az elpusztított ellenfelek után kapunk, valamint minden szétcsapott tereptárgyból kinyerhetjük ezeket az apró elemeket. Hihetetlen, hogy majdnem mindent szét lehet verni! Kezdve a lámpáktól egészen az utakat tartó elemekig. (A dobozok rombolása meg már a klasszikus Crash óta alapnak számít.) Az összegyűjtött csavarokból vásárolhatunk majd új lőfegyvereket, illetve hozzájuk passzoló töltényt az útközben található termináloknál. Az alapfegyverünket (csavarkulcs...ez sem mindennapos dolog) nem változtathatjuk, de sokszor nagyon nagy szükség van rá. Vannak még a hagyományos dobozokon kívül kék ládák is, amik szintén lőszerutánpótlást rejtenek, valamint pirosak, amik ütésre, lövésre robbannak, de ha csak hozzájuk érünk, akkor is berregni kezdenek, pár másodperc múlva pedig jön a nagy bumm (ismét Crash). Életerőt a kéken vibráló gömbszerűségekből nyerhetünk, de időnként a komolyabb csaták után is feltöltenek minket. A képernyőn látható információk értelmezése egyszerű, a fegyverek kijelölése, használata szintén (Háromszög lenyomása, majd a szükséges lőfegyver megválasztása). Vannak ezek között igazán mutatós darabok is, érdemes bevásárolgatni időnként a sikeres továbbjutás érdekében.

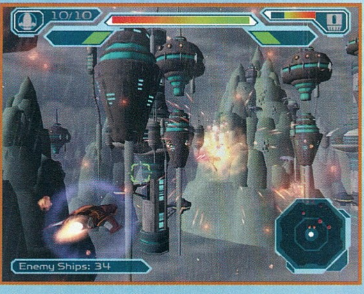












ÖTLETEK, FELADATOK

Ami nagyon tetszett a játékban – amellett, hogy van azért benne mindenféle ügyes „összelopkodás" is – az volt, hogy rengeteg nagyszerű ötletet, feladatot raktak bele a fejlesztők. A platformos részek ugye alapnak tekinthetőek, valamint még az űrhajós, lövöldözős jelenetek sem hatnak annyira újszerűen egy tapasztaltabb játékos esetében. Viszont... Nagyon jópofa például, mikor megszerzünk egy „fegyver" jellegű dolgot, de használni nem tudjuk. Illetve akkor még azt hisszük. De mint kiderül, bizonyos tárgyakat lehet vele „mágnesességgel" használni. Mondjuk ott van két oszlop, az egyik kisebb, a másik nagyobb. Arrébb pedig egy magasabb hely, ahova nem tudunk feljutni. A mágnesező fegyverrel odahúzzuk először a nagyobbik oszlopot, majd mellé a kisebbiket, így már szabad utunk van felfelé. Azután bejutunk egy épületbe, de az egyik ajtó nem nyílik, csak bizonyos személyek részére. Arra sétálgat egy robot. Mágnesezzük kicsit...egészen az ajtó előtti kis emblémáig, ezzel kinyitva a bejáratot. Találunk még bombát is, amit hasonlóan kell majd használni egy-egy út megnyitásához, de a mágneses csúzli megoldás sem egyszerű. :) Van még olyan fegyver is, amivel fagyást lehet előidézni, így átjutva a kemény jégpáncélt viselő vizeken. Ami pedig a leginkább bejövős volt, az bizonyos elektronikus szerkezetek használata, szintén valami egyedi eszközzel. Az áramköröket kell felügyelni, hogy rendben működjön a dolog. Ez volt a kedvencem az ötletek közül. Amúgy vannak még egyéb szórakozási lehetőségek is. Az egyik szelíd motorostól (akiről kiderül, hogy tényleg nagyon szelíd, szinte a nadrágjába csinál minden keményebb szótól) elkérhetjük kicsit a bicajt, hogy aztán versenyezhessünk egy keveset. Ez a rész olyan nagy neveket juttatott eszembe, mint az SW Episode One Racer, vagy az Extreme G sorozat. (Amennyiben több pályát raknának bele, elmenne önálló játéknak is. Szép, gyors...mi kell még?) Küzdhetünk egy arénában is, na meg persze kereshetjük az alkatrészeket, megmentésre váró személyeket, továbbjutási helyeket. Nagyon jó ez a rengeteg lehetőség, ami ránk vár!

MARTIN BELESZÓL!

Nem tudom jó ötlet-e közel egyszerre piacra dobni két teljesen hasonló játékot (Ratchet 2, Jak 2), ráadásul egyazon cég gondozásában, további ráadásként mindkettőt ugyanolyan magas szintű megvalósítással. Úgy tűnik, a Sony nem aprózza el. Na, most aztán döntsd el, melyiket veszed meg... Nekem a kettő közül a Jak 2 tetszik jobban. Én arra költenék.

HUMOR

Szerencsére ez az, amiben szintén nem szegényes a program! Már alapból a főszereplők elég viccesen néznek ki (bár nem szoktam ilyeneket mondani, de megkockáztatom, hogy Clank szimplán édes a kis tudálékos, okostojás megjelenésével, apró robotképével), de még az ellenfelek is sokszor inkább aranyosak, mint félelmetesek, vagy gonoszak. Néha jókat mosolyogtam a mocsárban támadó masszalényektől, vagy a hegyekben rohangáló, kutyaszerű teremtményektől. (A lányok meg a gyerkőcök biztos olvadoznak tőlük.) Persze nem ennyiben merül ki a humor. Tele van a játék vicces közjátékokkal is, amik általában nem érik el a fárasztó, unalmas szintet. Persze megfelelő hangulat is kell hozzá (én pár hete olyan hangulatban vagyok...igaz Anitám? ;), hogy tudjuk igazán élvezni, de akkor viszont néha biztos el fogunk vigyorodni. Már az elején jönnek a mulatságos megmozdulások... A köpenyes mufti nagyon szigorú ábrázattal elveszi a kiszemelt lény ketrecét, fegyverét előretartva megindul a kijárat felé, majd...lefejeli a csapóajtó alját. Közben meg röhögnek a robotok, mint az idióták. Később bekerítenek a körfűrészes pókrobotok, mi leugrunk a hajóról, mire a fémtestűek bután néznek utánunk. Az egyik annyira igyekezik, hogy hirtelen (de tényleg...egy szemvillanásnyi idő alatt) eltűnik a felhők között. Társa csodálkozva néz utána, belenéz a kamerába, megvonja a vállát, majd besétál a hajóba. Ezek többnyire persze nem újkeltű poénok, de azért így is viccesek. Utolsónak ennek példájaként említeném azt az ősi geget, amit már láthattunk párszor, de itt mégis nagyon jól sül el. Ratchet megy kiszabadítani robot pajtását, rá is talál egy teremben, lekötözve, aléltan. Meglátja, kinyújtja feléje kezét, ijedten felkiált, miközben egész testében remeg: „Clank! Meg ne mozdulj!". Ez így önmagában valószínűleg nem annyira poénos, de ha látod mellé a fejszerkezetét, meg az öntudatlanul fekvő tojásfejű robotot, akkor azért komolyabb a hatása...hihihi. :) Szóval jó az egész. Nekem legalábbis tetszett ez a humor dolog.

RÁHATÁSOK

Nahh, hát ezekből is van bőven. Ugye alapból említhetjük a Crash sorozatot, ami teljesen egyértelmű a dobozos részeknél. Van még egy kis Jak filing is a dologban, de nekem még egy nagyon régi játék is eszembe jutott, amit talán kevesen ismernek. Történetesen a Paradroid nevezetű C64 klasszikusról van szó (talán Amiga verzió is készült, de az azt hiszem, nem lett olyan jó). A főjáték más volt, azt nem lehet keverni az R&C-vel, de amikor megszálltunk egy androidot, akkor hasonló mutatványokat kellett bemutatni, mint itt az áramkörös részeknél. Akkor is nagyon tetszett, ezért lett ez itt is egy fő kedvenc.

Aztán ott vannak még „ráhatásnak" a már említett versenyes programok. Eszméletlen jól sikerült a versenyzős rész is, valóban egy önálló játék a teljes játékon belül. Kidolgozott. Ritka az ilyen. Az űrhajóban lövöldözés mostanában nagyon klisé, ezért ez annyira nem mozgatott meg, de jól van megcsinálva, pár meteoriton még át is repülhetünk, ami ad egy kis Star Wars érzést. Tulajdonképpen ennyi. Clank használata, segítsége is emlékeztet valamire, de már nem jut eszembe, hogy mi lehetett az, amivel rokonságot véltem felfedezni... :)



LETESZTELVE...

Összességében minden nagyon rendben van. Igazán tetszetős kis játék ez! A *grafika* nagyon szép, éles, kidolgozott, és még egyedi stílusa is van. A szereplők nagyrészt jellegzetesek, ötletesek, nincs velük semmi gond, valamint a vizuális megvalósításba sem tudok belekötni. Nem is akarok. Ködösítés, akadozás nem tapasztalható, minden egyben van. A *játszhatóság* terén semmi változás nem történt, ami azt jelenti, hogy minden kézre áll, jó az irányítás, egyedül a kamerával van egy kis gond, mert az néha ide-oda ugrál, főleg a kötéllel átlendülős, ugrálós részeknél vált igazán zavaróba. A *szavatosság* szerintem jó, kicsit talán rövid a program, de azért nagyon kellemes szórakozást nyújt, vagyis aki leül elé játszani, az ott is marad egy jó darabig. A *zenék* TÖKÉLETESEK! Nem tudom, ki készíti az Insomniac-nál a muzsikát, de már korábban is megfigyeltem (R&C első rész, Twisted Metal Black), hogy eszméletlen minőséget produkál. Jó hallgatni, még akkor is, ha nem játszik az ember. Igazán igényes, lehetne a cégtől tanulni (pl. a Capcom embereinek...hogy legalább egy Group S nevű sikervárományosnál ne ilyen minősíthetetlen prüntyögés szóljon...vagy a Sega némely munkatársainak). A *hangulat* pedig szintén kiváló, hiszen elvarázsolja az embert. Leülsz, megfogod az irányítót, azután pedig fel nem állsz addig, míg legalább egyszer végig nem játszottad a stuffot. Ez a legfontosabb szerintem. Hiszen az egész R&C összességében ragyogóra sikeredett ismét! Hiába vannak benne ugyan lopások, de ezt nem lehet a program szemére vetni, mivel remekül lettek megvalósítva, illeszkednek is a játékba. A Castlevania jellegű átlendülős részeket pedig szintén nagy örömmel véltem felfedezni. Hiba kevés van: a kamera, a viszonylagos rövidség. Más nem igazán. Talán csak egy logikai baki. Miközben Clank után kajtatunk, az átvezető filmekben ő is mindig beugrál az űrhajóba, ha elindulunk valahova. Apró figyelmetlenség, de lehetett volna figyelni rá. Nem baj. A Going Commando egy nagyon jól sikerült darab, éppen annyira imádják majd a fiúk, a lányok, vagy a játékos kedvű felnőttek, mint az 56-os számban tesztelt első részt. Azt hiszem, én is megadom rá a kilencet. Megérdemli. Ráadásul Csöpi elég kritikus ezen a téren, hiszen a Nintendón edződött szíve igen érzékeny a platform stílusra. Ha ő azt mondja, hogy jó, akkor tényleg az. :) Higgyetek nekünk! :)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





RATCHET & CLANK 2: GOING COMMANDO

SONY / INSOMNIAC

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (468KB)
analóg irányító (dual shock2)

✔ remek hangulatú kis platform, jó ötletek
✕ pár kisebb hiba, amiket írtam

9 pont

SSX 3

KILENCVENHÉT SZÁZALÉK



KÁVÉ HELYETT SSX

Finoman szólva is, ez valami félelmetes! Mikor Martin apu felhívott, hogy pattogjak már be villámgyorsan az EA BIG – mint később megtudtam – 97%-os készültségi állapotban lévő termékéért, a sokak által várt SSX harmadik epizódjáért, megmondom őszintén nem voltam elragadtatva tőle, hogy pont én kapom a feladatot. Igazság szerint a MOHA új, PS2-es verziójára fájt a fogam, és semmi kedvem nem volt hóban-lucsokban-sárban fetrengeni, még virtuálisan sem. A lemez aztán csak eljutott hozzám valami rejtélyes módon, rajta szép nagy betűkkel Martin polgári neve – végre én is tudom a nagy titkot, melyet jövő héttől fogok árusítani fizetős weboldalamon :) –, meg hogy a promo verziót a review elkészülte után kéretik visszaszolgáltatni az EA főhadiszállására, mert különben nagy bajok lesznek kérem szépen. Mellékelten egy kis levelecskét is kaptam, melyben a fejlesztők amolyan mentegetőző céllal felsorolták, a grafika, fizika- és AI modellezés, valamint a játékmenet készültségi fokát, %-os arányban. Elég jól álltak, 97%-on, bár hozzátették, hogy rövidesen mindennel kész lesznek, ami nem is ártana, mivel a hivatalos megjelenési dátum vészesen közeleg. Azt hiszem, hogy lazán be fogják tudni fejezni a munkát október 20-ig, én olyan egetverő problémákkal nem találkoztam, úgyhogy ha nagyon türelmetlen lennék már így is megvenném a progit. Hogy én megvenném? Hát ja, magam sem gondoltam volna, mikor Stil győzködött, hogy egy nagyon súlyos game az SSX. A Tricky mellett jó pár alkalommal bealudtam a bulikon, hiába volt hatalmas siker, és hiába is győzködtek a haverok, hogy „no már most ezt mindenképpen ki kell próbálnod!" Úgy gondolom ez a szégyenteljes esemény (a bealvás) a hármas epizód mellett ez nem fog megismétlődni.



MI IS AZ AZ SSX?

Nos kérem, az SSX nem más, mint egy „szimpla" hódeszkás játék. Ezt már aDaM is felvázolta 2001 végén a Tricky kapcsán, de azért nem árt feleleveníteni – esetleg hiányos – ismereteinket. Orbitális méretű sípályákon kell lecsúszni az általunk kiválasztott karakterrel, cél az, hogy az indulók közül lehetőség szerint minél jobb helyezést érjünk el. Ez ugyanis a kulcsa karakterünk felszereléseinek bővítéséhez, illetve a pályák, pályaszakaszok kinyitásához. Szerencsére nem pusztán az számít, hogy milyen gyorsak vagyunk, hanem mindenféle hihetetlennél-hihetetlenebb mozgássorozatokkal és kombinációkkal kell elkápráztatnunk magunkat, ellenfeleinket, de elsősorban az Emotion Engine-t. :) Ő szórja nekünk ugyanis a pontokat bőségesen vagy néha fukarul, egy-egy jól-rosszabbul kivitelezett akciójelenet után.

A pályák eddig is orbitálisak voltak; ami engem igazából elűzött a játék mellől, vagyis ami érdektelenné tette számomra más játékokkal szemben az az volt, hogy teljességgel lehetetlen a sorozat fizikai modellje. Nem arról van szó persze, hogy nem lehet „érezni", merre akar mozdulni karakterünk, épp ellenkezőleg, ilyen szempontból eddig is nagyon ott volt a fejlesztés; néha olyan érzése volt az embernek – főként, ha a kamera a karakterre zoomolva, totálban mutatta az eseményeket –, mintha mi magunk csetlenénk-botlanánk a végeláthatatlan havas-jeges mezőkön. Inkább arra vonatkozik a megjegyzésem, hogy olyan brutális mozdulatsorokat, szaltókat, rittbergereket lehet megvalósítani, amitől még a legvadabb, legnagyobb sztársnowboardosok is lazán a nyakukat szegnék. És akkor még nem is említettem meg, hogy a kidőlt fatörzseken meg vékony fémpallókon hogyan csúszkálhatunk, illetve hogyan úszhatjuk meg komolyabb sérülés nélkül épp bőrrel az üvegtáblákon való átugrálást, meg a több tíz méteres magasságból való zuhanásokat.
Ilyen téren tehát minden maradt a régi, realizmusnak igazság (GAZSÁG! by Okidli) szerint híre hamva sincs. Vagyis... no de erről majd később.





KOMBÓHEGYEK, KARAKTEREK, NO MEG A BEÁLLÍTÁSOK

Fussuk át gyorsan az opciókat, csak úgy a rend kedvéért. Ja, és az állatokat meg gyorsan-frissen szedjétek fel a földről, azt még megvárom: tényleg ízléses, nem túlzás ha azt állítom csodálatos a menürendszer, mind kivitelezésében, mind pedig felépítésében. Hja, hogy még nem tértetek magatokhoz a bevezető animáció keltette eufórikus állapotból? Nem csodálom...

Szóval Négyzet gomb, opciók. A szokásos nyelv, sebesség-mértékegység, és videó beállítások mellett a hangzással kapcsolatos dolgokat lehet belőni. Nézzük csak: mono, stereo, surround, hopp: DTS! Azt a kutyamindenit, ez hogy kerül ide? Hát úgy, hogy a szegény nincstelen Lucas bácsi THX cége és az Electronic Arts által nem is oly rég megkötött szerződés értelmében az új James Bond 007 game, a LOTR: The Return of the King, a MOHA Rising Sun (fú, erre különösen kíváncsi vagyok), az NFS Underground, és természetesen az SSX 3 is mind-mind ezzel a brutális szabvánnyal, mondhatni napjaink digitális hangtechnikájának koronázatlan királyával kerül tálalásra. Szóval a szerencsések – no meg a pénzesebbek – IGEN JÓ hangminőséggel tetézhetik az amúgy is fergeteges vizuális élményt. A music/sfx/speech arányok, és a DJ szövegelésének meg a HUD / trick hangok állítása ezek után szinte szót sem érdemel...

A gombkiosztással nem fukarkodtak a srácok, a Háromszög és a fel/le/jobb gombokon kívül mindent használni kell, vagyis használni lehet. Az L és R gombokkal lehet megragadni ellenfeleinket egy kis szívatás erejéig – itt teljesen hétköznapi dolognak számít a másikat kilökni a pályáról –, ugyanakkor mi magunk is védekezésre kényszerülünk néhanapján (L1+R1). X az ugrás, Négyzet a boost, aminek hatására brutálisan, szinte irányíthatatlanul begyorsulunk. Ugyancsak a Négyzettel téríthetjük magához elalélt karakterünket egy-egy nagyobb pofára esést követően, a Körrel meg ügyesen mindenféle – lehetetlen – kézenállásokat végezhetünk pár pluszpont reményében. A bal iránygomb a pörgésre/karakter csűrésre-csavarásra, az analóg karok pedig a tulajdonképpeni irányításra lettek bekalibrálva. A Start a menü (Options), a Select pedig a játékos „újraindítása" egy-egy szorultabb helyzetből. Pofonegyszerű. Vagyis annak tűnik, mivel van párszáz kinyitható kombó (karakterenként változóan úgy kb. harmincöt-negyvenet számoltam össze, ami szerintem hihetetlenül brutális teljesítmény).

Van még pár dolog az opciók közt. A HUD-ot, vagyis az irányjelzőt is – mely az energiánkat, sebességünket, pályán lévő pozíciónkat és aktuális helyezésünket mutatja – testre szabhatjuk – ha nem lettem volna annyira béna, mint amilyen, legszívesebben teljesen kikapcsoltam volna. Van még save/load, cheat és credits menü, azt hiszem ezekhez nincs mit hozzáfűzni.

Lássuk a választható karaktereket. Roppant fontos, hogy a játékmódokban a lehető legjobban próbáljunk meg teljesíteni, és ne csak arra törekedjünk, hogy a pálya végére érjünk a lehető leggyorsabban, ugyanis emberkéink tulajdonságai elért eredményeinknek függvényében lesznek egyre jobbak és jobbak. A besorolásunk is e szerint változik, tehát lehetünk mi a snowboardosok Speedy Gonsalesei, mit sem érünk vele, ha nem gyűjtöttünk elegendő, a fejlődéshez és fejlesztéshez (!) szükséges mennyiségű pontszámot. Ha nekivágtok a Csúcsok meghódításának (Conquer the Mountain), vagy a Verseny módnak (Single Event) először is kiválaszthatjátok a nek-

tek legszimpatikusabb fazont. A kissé hermafrodita beütésű Zoe, a kemény csávó Moby, Psymon (ez brutál jól néz ki), a tökmag Griff, a „meleges" beütésű Viggo, a szexi Elise és Allegra, a tökös Nate és Mac, valamint a csábos Kaori közül mindenki megtalálhatja a neki legjobban tetsző pofát, nem hiszem, hogy bárkinek is bármiféle hiányérzete fog adódni a választás során. A tulajdonságok első ránézésre elég elkeserítőnek tűnhetnek, a gyorsulás, fordulékonyság, maximális sebesség, pörgés, stabilitás, kitartás és „trükktudási" tulajdonságok mind a legelső fokozaton csücsülnek, lesz tehát elegendő feladat bőségesen, mire akár egy karaktert is felfejlesztünk. És akkor még mindig ott van további kilenc ugyebár…

A töltési időkön egy kicsit még faraghattak volna, bár annyira nem vészes a dolog, ezt egy ENNYIRE szép játék esetében szó nélkül – ha nem is kell, de – el lehet könyvelni. A csúcsok







meghódítása során berobbanó átkötő animációból még magunkhoz sem tértünk, máris ezerrel siklunk a pályán, kapkodjuk a fejünket, a feeling hatalmas. Így kezdéskor egy okosan felépített, hihetetlen részletes infocenter áll rendelkezésünkre, minden a játékkal kapcsolatos elengedhetetlenül és kevésbé fontos információt e révén tehetünk magunkévá. A „hódító módban" van lehetőség unlockolni a három döbbenetes csúcs még döbbenetesebb számú alpályáját, igazán félelmetes, hogy mi mennyiségű helyet modelleztek le a fejlesztők (egyes források szerint részben létező, valóságos terepeket is átültettek digitális formába, bár néhány szakasszal kapcsolatosan én bizony ezt erősen megkérdőjelezném).

A Single Event módban tekinthetünk bele, hogy mennyi mindent kell majd megszerezni a játék folyamán, a karakterek fejlődésével párhuzamosan. Aż még oké, hogy emberkéinknek a feje búbjától a kislábujjáig szinte minden egyes porcikáját tetszésünk szerint állítgathatjuk (Equip Gear), de a pofám leszakadt, amikor a megszerezhető extrákba bepillantottam a Rider Details menüpont alatt. Ha jól számoltam összesen 100 különféle grafikát, 43 féle posztert, 28 „játékot", azaz kis kiegészítő mütyürt, 116 (!!!) kártyát, 20 cheat karaktert és 2 extra videót unlockolhatunk. No és persze akkor még ott vannak a pontok fejében becuppantható trükkök, azaz kombók, emberenként közel negyven. Ez azért nem semmi. Őrület!

A versenyekről néhány keresetlen szó. Számomra hihetetlen szokatlanok voltak az eszeveszett sebességű lesiklások. Kicsit zavart, hogy a pörgés-forgás a bal iránygombra került kiosztásra, sokszor belegabalyodtam emiatt az irányításba és emiatt kerültem szívóágra, de amúgy semmi különösebb gondom nem volt. A kombók egy idő után készségszinten elsajátíthatóak – nekem persze nem sikerült, érdemes papírra vetni őket, idővel majd valószínűleg megjelenítjük a mellékletben is :) –, már persze ha sikerül kinyitni őket. A fazonokat mint régebben is, menet közben jól lehet csépelni, nagyon tetszett a menet közbeni bunyó, persze nem akkor, amikor engem aláztak. Az ugrások hatalmasak, az érzékenyebbek vigyázzanak, tériszony komolyan bejátszhat! A sebességérzet mondanom sem kell a topon van, igaz néha egy-egy minimális riccenés azért tiszteletét teszi, csak hogy lehessen valami negatívumról is írni. Sajnos nincs négy kezem, a többjátékos módot nem próbálgattam, pedig tuti jó lehet (egyszer azért felugorhatna már hozzám valami jó kis nő egy teszt alkalmával, szigorúan a multiplayer mód kipróbálása céljából :) Az online szolgáltatás az ígéretek szerint rövidesen beindul, szóval ez is egy igazi partygame lehet, akárcsak elődjei.

FÉLELMETES PREZENTÁCIÓ

A csúcsokat és alszekcióikat igaz csak szép sorjában nyitogathatjuk ki – türelem, türelem –, de megéri a fáradtságot. Komolyan mondom, a PS2 játékról-játékra bizonyítja, hogy micsoda brutális grafikai teljesítményre képes. Primal, Silent Hill 3 (ATYAÚRISTEN, az a grafika!), vagy most az SSX 3. Simán, gondolkodás nélkül betehetjük a sorba, és igaz az organikus cuccok szempontjából itt egyfajta rajzfilmes vagy képregényes megközelítésre törekedtek, de például a hajmeresztő mélységek, terek megjelenítése és szélsebes mozgatása nagyon is reálisan hat (na, ha nem ott kellene ugrálnunk :) A hó csillogása elképesztő, a jég szintén, a helyén van a havazás is és a sötét, esti pálya fényhatása is. Az árnyékok szintén rendben vannak, az összképet csak a helyenként elmosódottabb textúrák, és egy-két elkapkodott tereptárgy (sífelvonó, hómaró, stb.) húzhatná le, ha az összkép nem lenne ennyire a helyén. Komolyan mondom, most veszem csak észre, hogy egész eddig egy hatalmás áradozásba fulladt a recenzióm, de hát ez van. Tényleg nagyon ott van a szeren az SSX3, akármennyire is elítélendő/nem szimpatikus, stb. az EA hozzáállása bizonyos dolgokhoz. A minőséget akkor is el kell ismerni, ezt mindenkinek be kell látnia!



A hangok és zenék minőségéről azt hiszem már mindent elárultam a THX minősítés révén, talán csak az előadók neveivel maradtam adós: Fatboy Slim, Placebo, K-os, Chemical Brothers, N. E. R. D., Basement Jaxx, Audio Bullys, Röyksopp. No comment :)

LEHET ENNÉL JOBB?

Nos, mint látjátok, hiába is semmi közöm a sportokhoz és a sportjátékokhoz – tudjátok, az a sötétben, magányosan otthon ülő, horrorfilmnéző típus vagyok –, azt azért még nekem is el kell ismernem, hogy az EA BIG azért nagyon durván magasra helyezte a lécet, olyannyira magasra, hogy nagyon nagy gondban lennék, ha meg kellene mondanom, hogy a játék mely aspektusában javíthattak volna a fejlesztés során. Egye fene kimondom: földbe döngölt minden hasonló próbálkozást A grafika fenomenális, néha már-már azt hittem, hogy a szemem káprázik és nem is Playstation 2-vel játszom, és bár szerkó híján a Lucasarts-os „THX guaranted" audio élményben nem lehetett részem, de biztosra vehetitek, hogy ez a játék ebben a tekintetben is nagyságrendileg jobban teljesít, mint a hasonszőrű társai, napjaink játékainak élmezőnyében van (gondolok itt a sportjátékokra, de minden egyéb másra is). A hangulatot a már felsorolt előadók lendületes nótái csak még tovább fokozzák, annak ellenére tudtam figyelni az audiovizuális élmény részleteire, hogy az irányítás nekem néha kissé – ha nem is kaotikusnak, de – „szerencsén múlónak" is tűnt. A kombók száma szinte bemagolhatatlanul magas, a lockolt cuccokról akkor már nem is ejtenék szót e tekintetben. Minden téren maximalista program az SSX harmadik része, kíváncsian várom, hogy lesz-e folytatás. Nem tartom ugyanis valószínűnek, hogy akkora minőségi ugrást lehetne ezek után véghezvinni. Ráadásul a pontozási rendszerünk sem ismer tíz fölötti pontszámot...

[D a e]

suffocation@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Amilyen iszonyú energiával nyomja az EA BIG idén az új sportjátékait, nem is csodálom ezt a 10 pontot. Látszik, hogy minden egyes nagy sportcímüket – legyen az NHL, FIFA, NBA, vagy éppen SSX – megpróbálták a lehető legtökéletesebbre fejleszteni. Éppen itt volt az ideje! Az SSX eddig is a PS2-es snowboard stuffok királya volt, gondolom erre a csúcs harmadik epizódra sem kell rábeszélni senkit. Ha csak egy kicsit is vonzódsz ezekhez a játékokhoz, feltétlenül vedd meg!

SSX 3

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: X, GC, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (80KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ezt, ha utálod a havat is látnod kell
✗ a töltési időkön még javíthatnak, de egyébként maximalista progi - lesz ennél jobb?

10 pont

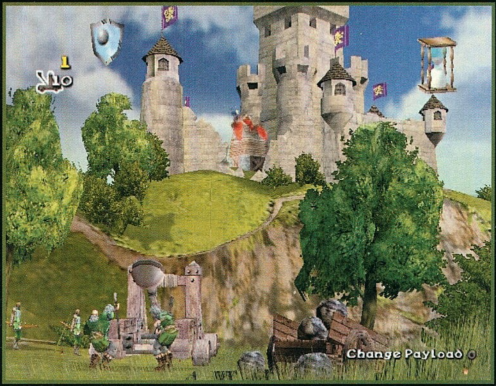
COMMODORE „PS2” 64

Robin Hood: Defender of the Crown



A '80-as években járhattunk, amikor **Cinemaware** néven létrejött egy maréknyi fejlesztőt foglalkoztató társulás, és elkészítették a mind a mai napig egyedülállónak mondható **Defender of the Crown** című, stratégiai-ügyességi játékukat. A *Robin Hood* mondakörébe épített játékban 4 angliai lovag közül választva kellett megdöntenünk a másik 3 hatalmát, területfoglalásokkal, lovagi tornákkal, várostromokkal – szóval afféle harcias megoldásokkal. A cég életében megjelentetett program máris elsöprő világsikert aratott: lényegében az összes fontosabb géptípusra portolták (Amiga, C-64, PC, NES, Atari, Apple IIGS), majd pár egyéb szoftverpróbálkozás után, 1990-ben debütált a másik klasszikusuk, Wings. Ezen két program ellentmondás nélkül beírta magát a szoftvertörténelembe, és még a mai napig is úgy tekinthetünk rájuk, mint *alapszintű játékklasszikusokra*. Nem is csoda, ha az időközben csipkerózsika-álmát alvó céget 2000-ben újjáélesztette Lars Fuhrken-Batista és Sean Vesce, akik céljukul tűzték ki, hogy újraverbuválva a csapatot egy vezető interaktív játékfejlesztő társulatot alapítanak, amelyik a vezető konzolokra és internetes oldalakra fog játékokat készíteni.

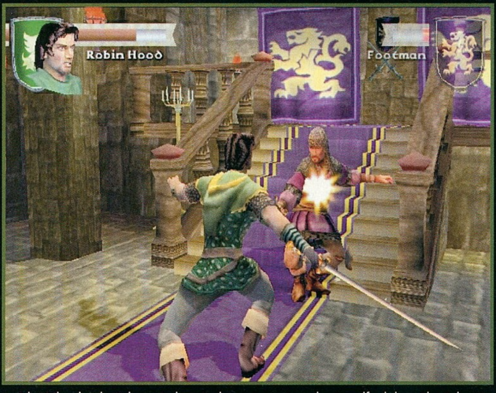
Az azóta összeszedett társaság – akik olyan címeken dolgoztak idáig, mint a MechWarrior 2, az Interstate '76 sorozat, a Heavy Gear 2, a Secret of Monkey Island, a Star Trek: Bridge Commander, az X-Wing Vs. Tie Fighter sorozat, a Slave Zero, a Space Invaders, vagy a Grandia 2 – első körben elkészítette a régi klasszikusaik digitálisan felújított változatait, majd hozzáláttak egy új koncepció kidolgozásához, ami annyira mégsem tekinthető ódonnak, hiszen első programjuk, a Defender of the Crown egy *újragondolt változatáról* beszélünk.



VISSZA A GYÖKEREKHEZ

Mivel a program elődjének és eredetijének tekinthető Defender of the Crown 1986-ban látott napvilágot, minden bizonnyal jócskán lesznek közöttetek olyanok, akiknek halvány lila segédfogalmuk sem lesz a program mivoltát illetően. Sebaj, ezért vagyunk itt, hogy segítsünk a nehéz pillanatokban is, és ha esetleg egy DOTC kvízjáték szereplőivé avanzsálnátok elő, tisztes helytállást tanúsíthassatok. Mindezek tükrében pedig hozzácsapjuk az idei kiadás tudnivalóit, így a régi verzió ismerőinek is szolgálunk némi információszösszenettel.

Ami mindkét játékban megegyezik, azt az alapfelállásban láthatjuk viszont, mely szerint 1190-ben I. Oroszlánszívű Richárdot száműzve Anglia trónjáról, bátyja János veszi át a hatalmat, és 6 további lovag, nemes, földesúr verseng eme trón megdöntéséért, ergo a zord Albion meghódításáért. Itt jön az első különbség a két verzió között – míg az eredetiben négy lovag közül választhattunk egyet, akivel bevehettünk a vármegyéket és lankás területeket, addig eme változatban nem véletlenül kapott címszerepet Robin Hood – az ő alakja köré épül a történet, melyben nem kevesebb, mint 4 segítőtársunk akad majd. Amíg a régebbi verzióban stilisztikailag kaptak csak teret a csaták – addig a mostani változat hemzseg az újításoktól: várostrom élőben, egyenes, kétkaros analógirányítós rendszerben (aktív Dual Shock támogatással), haramiáktól való pénzszerzés Robin Hood segedelmével, és lovagi tornákon való részvétel Sir Ivanhoe hathatós közreműködésével. És mindez megnyomva egy grafikai reinkarnációval, a kor követelményeinek megfelelő kidolgozással – még ha speciel nem is tör csúcsmagasságokba, de azért már panaszunk nem lehet ellene…



A cél természetesen a többi régió leigázása, porba döngölése, teljes megsemmisítése, és a trónról való önkényes király száműzése. Amennyiben ez megvalósul, az azt jelenti, hogy túl vagyunk jó pár tucatnyi átküzdött csatán, várostromon, lovagi tornán, éjjeli portyamissziókon, kardforgatáson – és nem utolsó sorban: végigjátszottuk a játékot! Addig azonban nézzük át, hogy mindezt hogyan is tehetjük meg – jöjjön hát a minden részletre kiterjedő kezelési tanácsadó!

KÉZIKÖNYV HELYETT

Hogy elsajátíthassuk a kezelés minden csínját-bínját, rögtön egy úgynevezett gyakorlómisszióban tehetjük próbára rátermettségünket. Ezt pedig Nottingham erdejében, sheewoodi bázisunkról kiindulva Robin Hooddal tehetjük majd meg. Lássuk tehát, hogy milyen parancsokat adhatunk ki főszereplőnknek!

Robin Hood: a történet főszereplője, az események köréje csoportosulnak majd. Nála olvashatjuk a minden részletre kiterjedő naplót (*Read Journal*), melyben nem csak, hogy a kezelési fortélyokat magyarázza el a program, hanem a történet előrehaladtával ide gyűlik az összes információ csapataink további mozgásáról, és belőlük kipréselhető lehetőségeiről (főleg a várostromok során fog jól jönni, ha fejből vágjuk majd, hogy éppen támadni kell, védekezni, vagy feloszlatni egy ellenséges csapatot…). A másik opció Robin kelléktárában a *Raid Enemy* parancsszó, amivel csapást mérhetünk ellenfeleink kincsestárára, és ügyességünktől függően annyit emelhetünk el belőle, amennyit csak nem szégyellünk. Ha nem említettem volna: a játék erősen pénz alapú – elfoglalt területeink után kapjuk a havi adót –, úgyhogy csak a rablásokból, illetve lovagi tornákból szerzett bevételekre támaszkodhatunk. Robinnal kétféle akciót hajthatunk végre: *Swordfight*, illetve *Archery* néven. Előbbivel a kardforgatás rejtelmeit sajátíthatjuk el, míg utóbbival az íjhasználat mélységeit fedezhetjük fel. Mivel minden újdonságot videó-bemutató magyaráz el igen részletesen, így ennek ismertetésére most nem térnék ki. A lényeg az, hogy a térképet vizslatva (Kör, illetve R1 gombok lenyomásával előcsalható stratégiai fontosságú képernyő) minden megtámadható területről információhoz jussunk, és ennek tudatában vágjunk neki a küldetéseknek. Hiszen jól fel kell készülnünk a könnyű, illetve nehéz fokozatok által nyújtott megpróbáltatásokra!



Little John: avagy a mi kis milicistánk. Őnála menedzselhetjük a csapatainkat, vásárolhatunk, illetve csoportosíthatunk át hadsereget. Először is toboroznunk kell majd csapatokat, és ahogy haladunk előre a történetben, 5 fajta egységet tudhatunk magunkénak. Minél több területtel bírunk, annál olcsóbbak lesznek a katonák. A gyalogosok nyers ereje és az íjászok messzire hordó nyilaikkal jól kiegészítik egymást, amit a





páncélos lovagság és a lovászosztály csak tetéz. A mindent ütő jolly-joker katapultgépről már nem is beszélve... Arra vigyázzunk, hogy ne csak a támadó csapatunkba toborozzuk a népet, hanem az otthagyott állomásterületeken is tartalékoljunk némi hátországot...

Wilfred of Ivanhoe: szolgálatunkba állított lovagunk felel majd a lovagi tornákért, illetve vele építtethetjük fel kastélyainkat. Ez előbbiről egy kicsit bővebben beszámolva: 100 aranypénz fejében kivívhatjuk magunknak a lehetőséget, hogy hírnevet, pénzt, illetve földterületet nyerhessünk az ütközetek alatt. Ez 3 menetet jelent a lovagi szabályoknak megfelelően: 3 pont minél hamarabb való elérése, anélkül hogy leesnénk a lóról. Merthogy a Lovagregény című filmből megismert módon, két egymással szemben álló dárdás lovas összecsapásának egyik résztvevője leszünk. Ellenfelünk kiválasztása után az X és Kör gombok felváltva nyomkodásával gyorsíthatunk minél magasabb „fokozatba", hogy azután az analóg karok segítségével bekalibrálhassuk a támadási felületet ellenfelünk testén. A fejtalálat 2, a test 1, a nyeregből való kiütés pedig 3 pontot ér. Ivanhoe második tulajdonsága a *Build Stronghold* menüpont alatt rejtőzik, ahol 3 féle várkastély felhúzását szorgalmazhatjuk. Ezek azon esetekben jöhetnek jól, amennyiben az ellenségeink közül valamelyik úgy dönt, hogy megrohamozásra adja





a fejét irányunkban. Természetesen a legdrágább a legjobb – ez annyiban különbözik a többitől, hogy erősebb a várfala, illetve több egységet tud magába foglalni. Merthogy életbevágóan fontos: **az üres várak nem várak!**

Marian: szívszerelmünk Méri lesz a mi besurranó kémünk az ellenséges területekre. A térképen található összes megyét kikémlelhetjük a segítségével, így olyan létfontosságú információkhoz juthatunk, mint például hány ellenséges egység tartózkodik az aktuális területeken. Ez pedig elengedhetetlen információ ahhoz, hogy ne szaladjunk bele egy óriási méretű zakóba, vagy éppenséggel ne 120 nyilassal rohamozzunk le egy 2 nyomingerből álló hadsereget... ;)

Friend Tuck: Tuck barát a mi közvetítőnk az országban, aki a falvakat és vármegyéket járva próbálja a jó cél érdekében a mi oldalunkra fordítani a pórnépet. Ehhez néha adományokat kér, hogy ne csak üres prédikációnak hasson szentbeszéde. Miután ez csak a kisebbik része a munkájának, mint házi kincstárnokunk, annak a 10 ezer aranynak az összegyűjtésén fog fáradozni, ami a száműzött Richárd király kiszabadításhoz szükségeltetik. Ezt természetesen tőlünk fogja majd megkapni a játék során, aprólékosan – érdemes minden menet közben pár tallérocskával megdobálni, mert konkrétabb összegek esetén csapatbeli támogatást kaphatunk, ami szorult esetekben egyáltalán nem szokott rosszul jönni...



LEGENDA VAGY VALÓSÁG?

Attól függetlenül, hogy alakja már az 1300-as években feltűnt a népi történetmesélés szájhagyomány útján terjedő elbeszéléseiben, a kutatók a mai napig sem tudták egyértelműen bizonyítani Robin Hood létezését. Írásban először 1945 táján jelent meg egy 4 fejezetből álló történet, mely említést tesz Little Johnról, és az ő „kölcsönbeadásáról" egy elszegényedett lovagnak, aki emígy akart elégtételt venni egy kapzsi apáton; de beszámol Tuck barátról is, akit kitaszít az egyház maradi világszemlélete miatt, valamint a nottinghami seriffet is erdejébe csalja, hogy parasztruhába öltöztetve teljesen megalázza őt. A négy alapmese az évszázadok során további adalékokkal bővült, a XV. század derekán előkerült Maid Marian – Robin szerelmes társa is –, de már a behatárolt időpontoknál is komoly eltérések tapasztalhatók. Forrásoktól függően, Robin Hood előfordulási időpontjai is váltakoznak, egyesek 1200 végére, van akik közepére, van ahol pedig az 1100-as évekbe helyezik a nép szolgálóját. A játék egyébként ez utóbbi verziót veszi alapul, ahol I. Oroszlánszívű Richárd utódja, annak bátyja, Földnélküli János veszi át az uralmat Anglia felett. Robin Hood alakja egyébként Sir Walter Scottot is megihlette, hiszen 1819-es keltezésű Ivanhoe című regényében egyik szereplőjét egyértelműen az önkéntes száműzetésben élő tolvaj-legendáról mintázza. Abban azonban mindegyik történet megegyezik, hogy Robin a Sherwood közeli erdőben felütött táborában toborozta azokat a haramiákat, akikkel a gazdag nemesektől és jogosulatlan vagyonosoktól elszedett kincsekkel az úgymond *szegényebb réteget* segítették.

ÍTÉLKEZÉS

A játék egyértelműen azt a réteget célozza meg, amely egy kis stratégiai érzékkel megáldva, imádatát nem leplezve, meg van őrülve a középkori témákért, illetve egy kis táblás területfoglalásért. Mert a látvány felturbózásán kívül az alapvetés nem változott: területfoglalás egy stilizált angliai térképen, ahol súlyzó alakú egységek és pergamenre festett tájképek előtt kell csatároznunk... Még ha nem is túl populáris a műfaj, és rajongóinak számából nem lehet majd bahamai üdülésre valót szerezni, azért szerintem annyit megért volna a játék, hogy ne lehessen egy hosszabb éjszaka alatt kivégezni. Az első pár újraindítás után már egyértelműen ráérezhet az ember a csaták ízére, és onnantól kezdve nem lesz megállás. A történetet végigfuttató videóbejátszások minőségére nem lehet panaszunk, és ezek változatossága is külön dicséretet érdemel – mégis úgy érzem, hogy a remekül összerakott játék egy kicsit kevésre sikerült ahhoz, hogy többször és többször újra elővegye az ember. Egyéjszakás kalandok pedig nem biztos, hogy mindenki életében bejátszanak. Persze akinek inge, az vegye nyugodtan magára. A kikapcsolódás és (rövid)élvezet garantált...

bp

MARTIN BELESZÓL!

Mondhatni „patinás" C64-es múltamat tekintve meglehetős izgalommal ugrottam neki az új DOTC játéknak. Akkor, a '80-asban ez a progi volt nekem a minden – néhány azóta is überelhetetlen társával együtt. Hogy tetszik-e? Tetszik pl. a saját szemszöges nyilazgatás a fákról, tetszik a lovagi torna, és tetszik a várostrom is. Pont olyan, mint régen. Csak éppen nem több. Ez viszont már nem tetszik. Kétszer ekkorára is duzzaszthatták volna ezt a játékot – több csatával, akcióval, kalanddal...

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

CAPCOM / CINEMAWARE

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (80KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ remek taktikai megvalósítás – a várostrom és lovagi torna pedig egyenesen maga a menyország

× egyéjszakás kaland, egyáltalán nem motivál az újrajátszásra

6 pont



Voodoo Vince

A vudu legyen veled!

A Voodoo Vince ötlete egy régi veterántól, Clayton Kauzlaric-tól származik; az úriember egy Siggraph kiállításon (ez a legjelentősebb szakmai találkozó, ahol főként a számítógépes grafikai megoldásokról esik szó) vett részt négy éve. Mit ad isten, ezt pont New Orleans-ban rendezték, és fura nevű hősünk az előadások után egyedül mászkált a jazz őshazájában. Itt kapta az ihletet egy játékhoz, ami ebben a különleges városban játszódik, már csak a központi karaktert kellett



megtalálni. Kauzlaric úr legott fel is túrta jegyzetfüzeteit, és előásott egy pár esztendővel korábban készült rajzot, amely egy kis rongybabát ábrázolt, egy fejébe döfött hatalmas tűvel. Innentől már nem is kellett sokáig várnia: összeszedett egy kis csapatot – így jött létre a Bleep – néhány hónapnyi munka után felkerestek több kiadót és végül a Microsoft csapott le rájuk.

EGY VUDUBABA SZÜLETÉSE

A Voodoo Vince egy olyan platformjáték, amely nem igazán képes arra, hogy megújítsa a stílust, ám van annyira humoros (és különösebb hibával sem rendelkezik), hogy ezt megbocsássuk neki. A játékmenet leginkább a Crash-szériára emlékeztet: karakterünkkel vígan száguldozunk előre, gyűjtögetünk ezt-azt, pörgő támadással vagy letottyanással végzünk ellenfeleinkkel, majd lezúzunk pár főellenfelet is. Néhány szintenként a változatosság kedvéért valami kis minijátékban, a szokásostól eltérő pályával kedveskedik a program, melyek túlnyomó részt valami járművet jelentenek. Ez az átlagos játék van leöntve *nagyszerű hangulattal, és még jobb humorral.* Ez a Voodoo Vince legnagyobb pozitívuma, persze ehhez az is szükséges, hogy értsük meg a helyenként nagyon durva akcentussal előadott párbeszédeket (szerencsére lehet feliratozni).

A történet is ebben a szellemben készült, a játék motorjával készült introban megtekinthetjük Madame Charmaine boltját, a derék hölgy a vudu minden válfaját műveli a megfelelő ellenértékért cserébe. Ő szakmájának doyenneje, ezért nem véletlen, hogy sokan irigykednek rá. Többek között Kosmo, akit nem szabad neve alapján megítélni: nem egy női lap újságírója, hanem egy gonosz vudu-mester. Már régóta feni fogát Charmaine asszony zombiporára (akármi is legyen az), és több évnyi próbálkozás után úgy dönt, hogy ha kell, akkor erőszakkal szerzi meg. Két balekot küld a porért, akik jórészt oltári szerencséjüknek köszönhetően sikerrel hajtják végre a feladatot, ráadásul bonuszként Charmaine-t is magukkal cipelik. Arra persze nem figyeltek, hogy a por maradjon mindvégig tokjában, így az szétszóródik a boltban. Ennek köszönhetően tér öntudatra Vince, Madame Charmaine ritkán használt, harmadik számú vudubabája.

Vince és alkotója között telepatikus kötelék áll fenn, ezért mesterünk képes utasítgatni őt, vagy, ha a helyzet úgy hozza, kommentálni az eseményeket. Természetesen fel is szólít minket, hogy mentsük meg őt, páholjuk el Kosmot, és ráadásként még végezzünk azokkal a szörnyekkel is, melyeket a por vigyázatlan szállítása hívott elő. Így indul kalandunk, mely New Orleans utcáin kezdődik, és melynek során eljutunk a város menti mocsarakba, a csatornarendszerbe. Mivel a játék meglehetősen régóta készül, volt idő a végletekig csiszolni, kacagtató jelenetekkel megtölteni a sztorit. Főként olyan segítőkkel, akiket a Microsoft biztosított: többek között Eric Nylund (az első Halo-könyv írója) és Dave Grossman (a Monkey Island 1-2 társírója) is hozzájárult a sztori elborulttá tételében. Sikerrel!

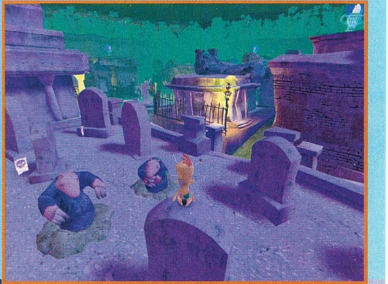
TŰ A FEJBE – HALOTT VAGY HAVER!

Alapjaiban véve a Voodoo Vince tehát egy szokványos ugrálós-gyűjtögetős platformjáték. A vudu nem kap túl sok szerepet; a körítésen kívül mindössze pár dolog említhető, például az, hogy Vince immúnis pár dologra, így a tűzre is. Igaz, lángra kap, de ez nem sebzi, sőt, sokszor ő sebez meg így másokat. A másik fontos dolog az, hogy ha csordultig vagyunk vudu-energiával (a koponyák jelzik a jobb felső sarokban), akkor előadhatunk valamilyen különleges támadást a két flipperkar együttes benyomásával. Összesen több, mint harminc ilyen létezik, és hatásukban teljesen megegyeznek: minden ellenfelet megölnek Vince közelében. Eleinte csak egy van a birtokunkban, de később – többségében rejtett helyeken – lila ikonok formájában gyűjthetjük be az összest. Hogy éppen melyik kis animációt játssza be a program, az teljesen véletlenszerűen dől el, de az biztos, hogy mindegyik igen vicces – abból állnak, hogy hősünk valamilyen brutális módon lemészárolja magát, majd vudubaba lévén „élményeit" továbbadja ellenségeinek, végül feléled és vígan megy tovább a hullák tengerében. Ezek közül sok kedvencem van (sajnos nem találtam meg az összest), ilyen például a Running with Scissors, azaz a rohangálás ollóval. Ennek természetesen az a vége, amitől anyukánk mindig óvott minket, vagyis az, hogy elvágódunk, és a veszélyes szerszám pontosan a jobb szemünk közepébe vágódik. Később találunk rá arra, amely Tell Vilmost idézni meg, természetesen ezúttal az íj mestere hibázik... :) Különlegesen kegyetlenül néz még ki a medvecsapda fantázianevű (gondolom nem kell taglalni), de teljesen biztos, hogy mindenki meg fogja találni a kedvencét. Most, hogy ezeket a sorokat leírtam, eszembe is jutott még kettő emlékezetes – az, amikor egy bőgő tehén nyomja agyon karakterünket, illetve amikor egy olyan kádban vesz fürdőt, ahol rajta kívül egy agresszív cápa is található. Ezeket csak akkor érdemes használni, ha sokan vannak körülöttünk – *vagy ha nevetni akarunk* –, mert az egyedül vagy párosával támadókat leszedhetjük minden gond nélkül a pörgős támadásunkkal is.

A gyűjtögetős rész szerencsére nincs túlbonyolítva, nem kell hetvenféle érmét és drágakövet felszedegetnünk. A legfontosabbak a kék üvegcsék lesznek, ezekből százat összeszedve maximum életenergiánk megnő eggyel (ezt a kis ikonok jelzik a bal felső sarokban). Vannak még az említett vuduerők, ezekből egész kevés van – nincs is minden pályán –, ráadásul rejtve is vannak. A harmadik harácsolnivalót kis papír fecnik jelentik ezekből mindegyiket össze kell szedni az egyes helyszíneken, hogy megkapjuk a jutalmunkat.

Körülbelül minden öt pályából az egyik valami különleges, ahol nem ugrálnunk kell, hanem egy járművet használni. Ilyen például a mocsárban a légpárnás hajó, de a város alatti laborban egy repülővel kell kerülgetnünk az akadályokat. Másszor egy vödörben üldögélve kell pár ruhaszárító kötélen lecsusszannunk, figyelve arra, hogy min-





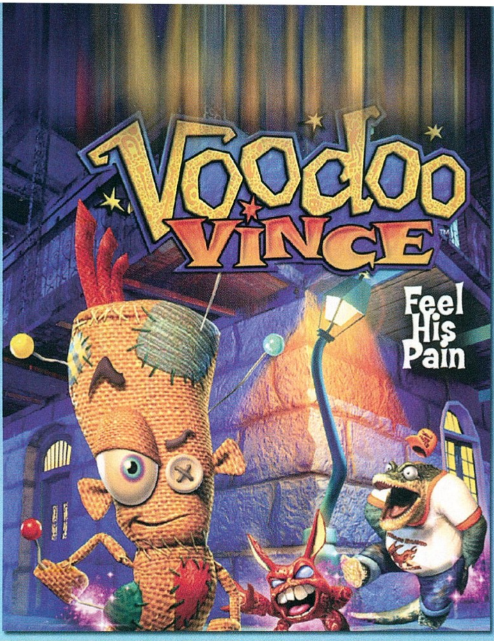


den ruhát összeszedjünk – ekkora baromságot már rég tapasztaltam…

A Voodoo Vince igen nagy teret ad a logikai feladatoknak, szinte minden pályának megvan a maga trükkje. Hol egy főellenség legyőzésének módozatát kell kitalálnunk (a nyers erő a legritkább esetben vezet jóra), hol pedig a továbbjutás egyéb módozatait kell kitalálni. Egyszer például látszólag annyi a feladat, hogy kinyissunk egy ajtót. Ezt viszont csak akkor tehetjük meg, ha beállunk zenélni a kulcsot birtokló lepukkant figurához, amihez kell szereznünk valami hangszert. Ehhez pénzt kell keresnünk, aminek a módja a jelmezbálon való jó szereplés. Gondolom azt nem kell mondani, hogy ehhez jelmezre is szükség van (ez nem más, mint egy hatalmas madármaszk, ami cirka hatszor akkora, mint Vince – már önmagában is rendkívül röhejes, ahogy ebben mászkálunk), az viszont cseppet sem egyértelmű, hogy minden bolt máskor van nyitva, így sokszor kell felkapaszkodnunk az óratoronyba, hogy átállítsuk az időt. Máskor a megoldást tárgyak jelentik, ezeket az Y gombbal kaphatjuk fel, és oda kell őket szállítani, ahol a földön egy kis fénypötty jelenik meg. Csak a szívatás kedvéért ha egy nagyobb dologról van szó, akkor ugrálni sem tudunk – amikor pedig kerozint cipelünk, még az amúgy ártalmatlan tűz is végzetes lesz…

BLINX, CRASH, VINCE

Xbox-on meglehetősen kevés platfomjátékkal találkozhatunk, így nem véletlen, hogy a Microsoft ragadta magához a Voodoo Vince jogait. A Blinx az egyetlen exkluzív program ebből a kategóriából, de persze voltak multiplatformos próbálkozások is. Igaz, a Blinx korszakalkotó időmanipulációján túl nem sok jó dolgot kínált (én speciel a negyedik világtól kezdve iszonyt kaptam a tízperces pályalimittől). A Voodoo Vince annál sokkal *intenzívebb*, sokkal *mókásabb* élményt kínál – ami szerintem cseppet sem baj. Igaz, ha lehagyjuk a humort – ami ugye a játékmenetre nincs igazán hatással – akkor csak egy átlagos platformjátékot kapunk, de hát akinek csak Xbox konzolja van, annak még ez is jobb, mint a semmi. Mint ahogy arra korábban is utaltam, a program leginkább a legutóbbi Crash Bandicootra hasonlít, logikai feladatokkal kiegészítve, úgyhogy akinek az tetszett, az bátran betámadhatja Vincét is. Akiket viszont az a szerencse ért, hogy rendelkeznek más konzol(okk)al is, azok mind PS2-n, mind GC-n találnak jobbat – a GBA-ról nem is beszélve (szigorúan a platformjátékokat tekintve).







A Voodoo Vince látványát tekintve is leginkább az átlagos kategóriába sorolható – van néhány kiemelkedő dolog benne, van néhány borzalmas, de a nagyja az bizony csak közepes. Hősünk például fantasztikusan néz ki, minden egyes öltést kivehetünk rajta, és minden mozgása is csak a leglelkesebb jelzőkkel illethető. Ugye egy ilyen programban – ráadásul egy ilyen karakternél – nem igazán fontos az elmondottaknak megfelelő ajakszinkron, itt viszont még erre is ügyeltek. Érdemes egyszer magára hagynunk hősünket, mert az unatkozó Vince gesztusai is megérnek egy misét – néha például leszedi a szemét, kifényesíti, majd visszarakja a helyére. Van még néhány különleges effekt – mondjuk a tükröződések –, ami megragadja az ember figyelmét, de ezt bőven ellensúlyozzák a grafikai bakik. A legfeltűnőbb például az árnyékokat érinti, hősünk árnyképe ugyanis a legmeglepőbb helyeken képes megjelenni, ezt még csiszolgathatták volna pár napig-hétig a programozók. Egy másik ocsmány dolog a tűz: az még csak hagyján, amikor egy fáklyát látunk, de a későbbiekben találkozunk lángszórókkal (az ugrándozást megnehezítendő ilyeneket helyeztek el a pályákon a designerek), amelyektől sírni fogunk, ezek szinte PS1-es mélységekbe kergetik vissza a játékost. A pályák meglehetősen kicsik – még a Blinx hatalmasnak semmiképp nem nevezhető szintjeihez viszonyítva is –, viszont így nem kellett spórolni a részletekkel. A grafikusok ihletet keresve valószínűleg sokszor nézték meg Tim Burton Nightmare Before Christmas című – amúgy zseniális, én mindenki számára kötelezővé tenném a DVD megvásárlását! – gyurmafilmjét, mert a játékbéli New Orleans az ott látottakhoz hasonlít leginkább. Mindenhol furcsán kicsavarodott épületek, ferde ablakok, cseppet sem szimmetrikus faragások díszelegnek, egyedivé varázsolva a látványt. Kár, hogy a stílus mellé nem párosul megfelelő grafikai háttértámogatás – kevés poligon, és helyenként szembántóan homályos textúrák alkotják a játékteret. Ezzel szemben ellenfeleink fantáziátlanok (azért a Blinx zöld takonycseppjeinél jobbak, no, de hát annál mindenki nagymamája is jobbakat tudna kitalálni), viszont ehhez képest igen szépen néznek ki – csillognak ha kell, és rendkívül jól vannak animálva – némelyikük még pislog is! A gond csak az velük, hogy túl kevés típusuk van, ezért hamar megunható ugyanannak a néhány fajtának a gyilkolása. Szerencsére az egyes helyszínek végét főellenfelek zárják le, így azért cirka óránként akad egy kis változatosság. Ezek a jól bevált platform-szokás szerint működnek – bazinagyok, hamar felismerhető sémák mentén mozognak, és sokszor a környezetet is ki kell használnunk a megsemmisítésükhöz. Sőt, itt is jelentkezik az, hogy a Voodoo Vince-t el akarták vinni a szürkeállományt megmozgató irányba, a legtöbbjükkel konkrétan harcolnunk nem is kell. Egyszer például egy feléledt, csavarkulcsokat hajigáló benzinkutat kell felrobbantanunk, aminek az a módja, hogy lángra lobbantjuk magunkat, és úgy futunk oda hozzá.



Számomra a zenék, a hangok mindig is nagyon fontosak voltak, nagyra értékelem azon próbálkozásokat, ahol ezeknek megfelelő figyelmet szentelnek. Ilyen szempontból maximálisan meg voltam elégedve a programmal, az igényes jazzes dallamok (amúgy nem vagyok oda a stílusért, itt mégis bejöttek) kitűnő alapot adnak az ugrándozáshoz. Ezért mindenképpen megemlítendő a zeneszerző neve: Steve Kirk állította össze a közel három órás muzsikát, amit egyébként a Microsoft különálló zenei albumként meg is jelentetett. A szinkronhangokat is kitűnően válogatták össze, nekem különösen Vince cinikus beszólásai jöttek be (például egy ellenfél legyőzése után sajnálkozó hangon megjegyzi: „Pedig barátok is lehettünk volna!”).

A Voodoo Vince tehát egy jó kis játék, különösebb gond nincs vele. Engem a humor azonnal megfogott, és ezért kissé nehezteltem a játékra, amikor hét óra alatt a végére is értem. Persze, nem teljesítettem 100%-ra, de hát *annyira* azért nem is lelkesedtem be, hogy még egyszer nekifussak. Ha csak pár órával hosszabb lenne a végigjátszási idő, jóval magasabb pontszámot is kaphatott volna – az a 7.5 nem a minőségének szól, hanem, és ezt még egyszer kihangsúlyoznám, a **rövidségének**. Az pedig különösen fájdalmas, hogy míg Amerikában alapból tíz dollárral olcsóbb a játék, addig Európában kénytelenek vagyunk teljes árat fizetni érte. Ilyenkor lenne jó, ha nálunk is működnének „konzoltékák” is, mert annyit mindenképpen megér a játék, hogy kibéreljük pár napra, de a teljes ár az kicsit túlzásnak tűnik. Persze ha mindenképpen egy platformjátékra vársz, akkor szívfájdalom nélkül beruházhatsz rá.

Grath

MARTIN BELESZÓL!

A magazinba beválogatása érdemes játékok közül ebben a hónapban a Voodoo Vince érkezett meg utoljára, kb. egy héttel a leadás előtt, amikor már általában olyan állapotban leledzem, hogy naponta legalább egyszer le kell ellenőriznem, fiú vagyok-e vagy lány (persze a kedvesen sokat segít ebben :). Egy kósza estét töltöttem a játékkal, de akkor annyit röhögtem rajta (könnyesre, fetrengve), hogy tutira elhatároztam – ha lesz időm biztos végignyomom!

VOODOO VINCE

MICROSOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 23 blokk
dolby digital 5.1

✔ kacagtató humor
× túl hamar vége

7.5 pont





A közel két éve megjelent Baldur's Gate Dark Alliance hatalmas sikert aratott, pedig jószerivel nem volt más, mint egy, az új kor követelményeihez igazított Gauntlet. A milliós eladásokat látva többen is belevágtak hasonló programok fejlesztésébe, megpróbálván learatni a régi-új stílus népszerűségét. Az Interplay természetesen a Dark Alliance folytatásán dolgozik, a Sony pedig szintén lecsapott a lehetőségre (a Champions of Norrath a jelenlegi állás szerint jövő februárban érkezik). Az Atari is meglátta a lehetőséget, ők a drága pénzen vett D&D licencük alapján vágtak bele a Heroes készítésébe. Az eredeti tervek szerint a program mindhárom jelenlegi konzolra elkészült volna (sőt, az egyik fejlesztő a tavalyi E3-on még egy esetleges GBA-verzióról is beszélt), ám az idei amerikai játékkiállításon már csak Xbox-ra mutatták be. Gondolom a Microsoft nagy lehetőségeket látott a programban, ezért aztán lepengettek egy szép összeget az exkluzivitásért – szerin-

ÜTÖM. MEGHALT. XP? TREZSÖR? ARTIFACTNÉL SZÓLJATOK!

tem kicsit elsietett lépés volt, ennél jóval nagyobb durranásokra is költhették volna a sok zöldhasút.

ŐSI HANGULAT

Akik huzamosabb időn keresztül játszottak igazi szerepjátékokat, azok jó eséllyel az AD&D-vel kezdtek (de legalábbis találkoztak vele). A könyvformában 1974 januárjában – az első RPG-ként – megjelent alkotás már rengeteget változott az évtizedek során, és hatására milliók váltak a szerepjátékok lelkes híveivé. Azonban hiába a sok fejlődés, sokan még mindig meglehetősen kezdetleges módon játsszák a D&D-t; csak gyakni szeretnek, „dándzsönöket" tisztogatni és minél táposabb karaktereket létrehozni, majd ereklyék tucatjaival felszerelve isteneket ölni. És bár ez a „pecsás" stílus (a Petőfi Csarnokban tartott szombati szerepjáték klubban legendásan primitív tápolás folyt igazi játék helyett – egyszer láttam egy pecsás karaktert +7-es vorpal buzogánnyal felszerelve!) az igazi, kockadobálgatós játékban számomra nem túl vonzó, az ilyen játékmenetet tartalmazó programokat imádom. A D&D Heroes egész pontosan erre épít: küzdjünk többedmagunkkal együtt a vége-érhetetlen labirintusokban, henteljünk le a Monsters Manual teljes tartalmát, és tápoljuk fel karakterünket a lehető legdurvább módon.

A játék egészen hihetetlen módon emlékeztet a már említett Dark Alliance-ra, kezdve rögvest azzal, hogy a háttértörténet laposabb, mint a Nagyalföld. Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy velejéig romlott mágus, Kaedin. Mivel nem csak gonosz volt, hanem erős is, pusztulás járt nyomában, egész városokat perzselt fel a kis rosszcsont. Már majdnem teljes egészen elbukott Baele királysága is, mikor négy kalandor úgy döntött, hogy megmentik a békés – és minden fantasy klisének megfelelő – országot. Hosszú küzdelem árán sikerült megközelíteniük a mágust (aki leginkább egy lovagra hasonlít rambós izomzatával és irdatlan pallosával), és némi vagdalkozás után végeztek is vele. Mindez 150 éve történt, és amint az az introból is kiderül, néhány kincsre és élőhalott szolgákra vágyó kalandozó feltámasztja Kaedint. Ő persze nem óhajt másokat szolgálni, legott ki is végzi megmentőit, elhagyja a sírt, majd ott folytatja, ahol anno abbahagyta. Mészárlás, erdőégetés, szörnyteremtés, végveszély. Szegény ország ismét mélyen benne van a slamasztikában – és megoldásként azt találják ki, hogy fel kellene támasztani Kaedin egykori legyőzőit, hátha a receptjük még ma is beválik. Az ötletet tett is követi, és kis idő elteltével már mind a négy hős (illetve csak annyi, ahányan játszani szeretnénk) kábán hallgatja a rituálét elvégző pap magyarázatát. Első lépésben ki kell jutni a kastély alatti labirintusból, majd egy mocsáron át el kell vergődni a szebb napokat is látott várba. Ha ez sikerült, akkor már csak néhány drágaköveket kell összeszednünk, amelyek megnyitják az utat egy portálokat tartalmazó terembe. Innen négy létsíkra vezethet utunk, melyek mindegyikén található egy különleges ékkő – ezeket kell összeszednünk még Kaedin előtt. Ha ezek is megvannak, akkor már csak a végső leszámolás van hátra, végső lépésként ugyanis a mágust kell levernünk – bár nem hiszem, hogy ez bárkinek is meglepetés lenne.



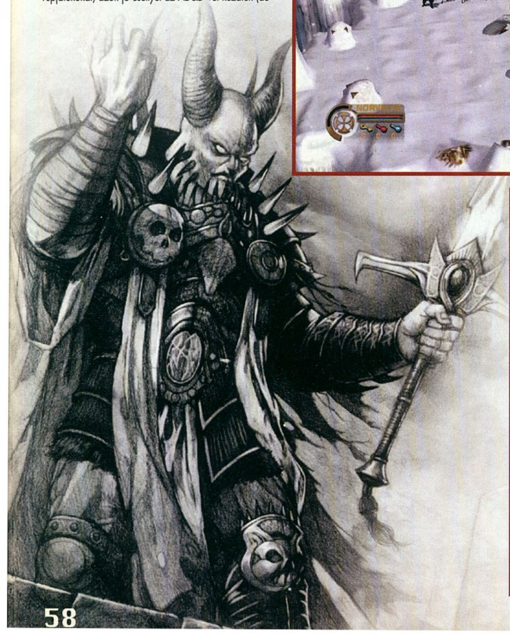
DÉJA VU

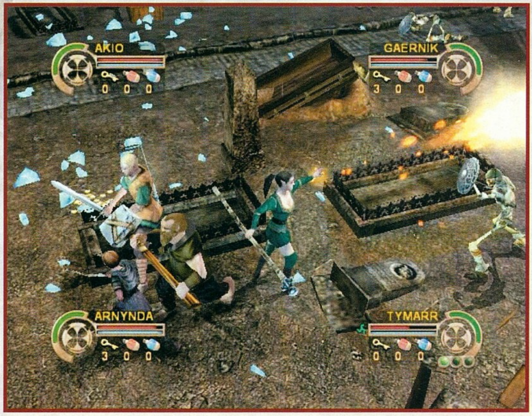
A játék irányítása meglehetősen egyszerű, a bal karral hősünket mozgatjuk, a jobbal pedig a kamerát tekergetjük, zoomolgatjuk. Utóbbi dolog a többjátékos-módban okozhat néha gondokat, hiszen mindenki szeretné úgy beállítani a virtuális operatőrt, hogy rálásson a saját hősét érintő dolgokra. Néha már két játékosnál is folyamatosan pörgő kamerára és vad káromlásokra került sor, el lehet képzelni, hogy mekkora balhék robbanhatnak ki emiatt. A zöld gomb az alap támadás (azaz suhintás a bekészített fegyverrel), a másik három színesre pedig azt állítunk, amit csak akarunk. A legsűrűbben használt varázslatokat, különleges képességeket hasznos hozzárendelni ezekhez. Akkor sincs nagy gond, ha a gombkiosztást meg szeretnénk változtatni, nem kell ehhez a menüben kotorászni. Ehelyett a jobb flippergomb lenyomásával hozhatunk elő egy kis minimenüt, ahol mindent beállíthatunk kedvünkre, ráadásul, hogy eközben ne tudjanak minket leészárolni, az idő is lelassul.

A játékmenet a megszólalásig hasonlít a Dark Alliance-ra: az adott szinten (miután eljutottunk a várba, ami cirka egy órát vesz igénybe) vándorlunk előre, a térkép segítségével – a jobb kart kell benyomni az előhozatalához –, minden sarkot és ficakot felderítünk, nehogy egy láda is kikutatatlan maradjon, és közben legyilkolunk minden szörnyet, amely van olyan ostoba, hogy ellenünk támadjon. Ha mindezzel végeztünk, távozunk az egyetlen kijáraton, ahol minden kezdődik elölről – az egyes világok (melyek négy-öt kisebb szakaszból állnak) végét pedig főellenségek zárják le. Menteni bármikor lehet, azon pontoknál, ahol pedig ezt automatikusan felkínálja a gép (kis ikonok a földön), a Warp Stone nevű tárgyat felhasználva visszateleportálhatunk a kastélyban levő boltba. Ezt akkor érdemes kihasználni, ha már annyi összeharácsolt cucc van nálunk, hogy több már nem is fér – eladjuk a kincset, feltöltjük magunkat gyógyító italkákkal és mehetünk is vissza a frontra. A gyógyitalokat és a manaitalokat a külön ezekre rendszeresített gombokkal (fehér, illetve fekete) tudjuk felhörpölni, ráadásul ezek azonnal kifejtik hatásukat, úgyhogy meghalni elég nehéz. Ha esetleg ez bekövetkezne, akkor sincs nagy gáz, hiszen a D&D Heroes-ban vannak feltámasztó amulettek is. Ezek folytatási lehetőséget kínálnak, és mivel a későbbi szinteken szinte megfulladunk a pénzben, végleg elpusztulni tényleg igen nehéz. Ez persze főképp az egyszemélyes játékra érvényes, mert minél többen játszunk, annál nehezebb dolgunk lesz. Sokkal többen támadnak, ráadásul az életerejük is megsokszorozódik – így lesz körülbelül normális kihívás a játék (ha csak egyedül tudunk játszani, akkor érdemes rögtön nehéz fokozaton kezdeni).

HŐSÖK KERESTETNEK

A négy karakter adott, sem kasztjukat, sem nemüket nem változtathatjuk meg. Van egy ember harcos, egy törpe pap, egy elf varázslónő és egy halfling tolvaj. Személyiségük nincs, elvégre ez nem egy Final Fantasy, hanem egy tápbajnokság – a statisztikáik lesznek a legfontosabbak. Mindegyik életképes, bár túlzottan kiegyensúlyozva azért nincsenek – szerintem a tolvaj gyengébb, mint a többiek, és a játék felétől a pap is lemarad a harcostól és a tápgép









varázslótól. Utóbbi egyébként nem az olyan dolgok miatt erősebb mindenkinél, mint a Meteor Shower vagy a Cloudkill, hanem kizárólag a Magic Missile miatt. Ezt maximumra fejlesztve öt lövedéket bocsátunk útjára, amelyek legfontosabb tulajdonsága, hogy követik céljukat. Ráadásul első szintű varázslathoz méltó gyorsasággal lövöldözhetjük őket, szinte manaköltség nélkül – így megkapjuk a játék legerősebb képességét, amivel könnyedén mészárolunk majd liche-ket és sárkányokat.

A fejlődési rendszernek nem sok köze van a D&D-hez – mindössze a tulajdonságok, illetve néhány varázslat, különleges képesség származik onnan. Ha megvan a szintlépéshez elég XP, megnövekszik az élet- illetve manapontjaink száma, és kapunk néhány szabadon elkölthető pontot is. Utóbbiak szolgálnak az egyes karakterekhez tartozó képességek fejlesztésére. Ezeket – legalábbis a legtöbbet – ötödik szintig fejleszthetjük, ami szintén ismerős lehet a mintaként szolgáló Baldur's Gate-ből. Ezek között vannak aktiválandó dolgok – mondjuk csatakiáltások vagy különleges támadások a harcosnál, vagy a varázslatok a papnál. A passzív képességek mindig működnek mana költése nélkül – ide olyasmik tartoznak, mint az immunitások (tűzre, fagyra, méregre), a különféle páncélok viselésének adottsága, vagy a fegyver-szakértelmek. Értelmes egyszerre egy harci képességre koncentrálni, és azt maximumra fejleszteni, nem pedig szétszórni a pontokat.

Az alaptulajdonságok ismerősek lehetnek minden hasonló játékból, bár itt némelyik meglepő módon működik. A legfontosabb azt tudni, hogy a karizma nem csak a boltokban jelent jobb árat, de a szintlépéskor kapott tanuló-pontok mennyiségét is befolyásolja. Ezért aztán az a követendő taktika, hogy amikor már nem sok XP hiányzik a következő szinthez, olyan tárgyakat pakolunk magunkra, amelyek megnövelik karizmánkat. Érdemes tudni azt is, hogy a bölcsesség (wisdom) a manapont-regenerálódás mértékét is növeli, az IQ pedig a varázslatok erősségét befolyásolja. Az eredeti szerepjáték szabályaitól eltérően itt iszonyatosan megnövelhetjük tulajdonságainkat, mágusomnak az első végigjátszás végére 40-nél is magasabb volt az intelligenciája, így egy Magic Missile már bőven száz felett sebzett.

Karaktereink fejlődésében a legfontosabbak a tárgyak lesznek, a kastély felderítésekor találjuk majd első varázstárgyainkat, majd a különféle létsíkokon egyre több mágikus ketyeréhez lesz szerencsénk. Nem csak az elhullott szörnyek hagyják maguk után a durva dolgokat, de a szétverhető hordókban is sok érdekeset találhatunk. A boltok kínálata egyébként attól függ, hogy éppen hol járunk, melyik világban vagyunk, így teljes páncélhoz csak a végjátékban juthatunk hozzá, akkor is, ha már szinte belefulladunk a pénzbe. A legtáposabb dolgokat nem a boltban vehetjük meg, hanem a kastély udvarán egy kalandortól szerezhetjük meg – ő olyan nyakláncokat árul, amelyek egy tulajdonságunkat akár hattal is megnövelik. A program által használt tárgygenerátor nem tetszett túlságosan, egyrészt túl kevés kombinációt képes előállítani, másrészt pedig néha beragad, és egymás után négyszer-ötször ugyanazt a cuccot kapjuk meg. Ez néha persze hasznos (mondjuk amikor 5000 aranyért eladható gyűrűkről van szó), de általában dühítő.

A boltban kapható, illetve a kalandozás közben található felszerelési tárgyak mellett minden karakternek van egy saját fegyvere, mégpedig az, amelyiket akkor használták, amikor először kellett megküzdeniük Kaedinnel. Azóta az erejük megfogyatkozott, és lélekszilánkok (Soul Shardok), azaz kis kék drágakövek formájában kicsapódott szerte a világban. Összesen húszat találhatunk ezekből, és minden ötödik tovább erősíti ősi fegyverünket.

HŐSIES PRÓBÁLKOZÁS

Annak ellenére, hogy a D&D Heroes kizárólag Xboxr-a jelenik meg, meglehetősen gyengén néz ki – látszik rajta a multiplatformos múlt. A legszebb benn a sok effekt, amivel a varázslatok járnak – több játékos esetén a nagyobb csaták szinte tűzijátékba oltott lézershow-ra emlékeztetnek. Ha a kamerát a lehetőségekhez maximumig képest bezoomoljuk, úgy már egész pofás a látvány, viszont így játszani nem nagyon lehet – főként nem többen – úgyhogy maradjunk abban, hogy sokkal jobb is lehetett volna. Érdekes volt látni, hogy a BGDA zseniális vízeffektjét is lekoppintották – csak az a kár, hogy itt nincs akkora értelme: ott ugyanis a láthatatlan ellenfeleket leplezték le az általuk keltett hullámok, itt pedig csak a szemünket gyönyörködtetik.







A főellenségeket beharangozó videók borzalmasak, nem tudom elhinni, hogy ezeket most, 2003-ban alkották. Technológiai megvalósításuk is gyengécske (amikor szétdurran a beholder, az több, mint vicces...), és semmi hangulat nincs bennük. A zenék nagyon hangulatosak, pont megfelelőek ehhez a folyamatos akcióhoz.

A program legnagyobb erénye és hibája egyben, hogy a fejlesztők ragaszkodtak ahhoz, hogy nekik le kell másolniuk a Dark Alliance-t (gyanítom ez kiadói kívánság volt). Mivel az a játék fantasztikus volt – és ezen véleményemet alátámasztják az eladási adatok is – ez nem egy óriási probléma. A gond az, hogy annak már majdnem két éve, és ennyi idő alatt nem sokat fejlesztettek rajta. Ugyanolyan idegesítően tök lineáris az egész (itt mindössze két mellékküldetés van!), ugyanúgy a tápolás a lényeg, és egyedül játszva ahhoz hasonlóan kevéssé izgalmas.

A legnagyobb fejlődés kétségtelenül a négyjátékos-mód, és ez az, ami megmenti a programot. E nélkül valószínűleg a földbe dorongoltam volna, így viszont meg vagyok vele elégedve. Ha támogatná az Xbox Live-ot, akkor pedig valószínűleg az egekig dicsértem volna. Oda mindössze valami működőképes randomtárgy-generátor kellett volna, és máris készen van a Diablo Xbox-osított verziója – azzal pedig az Atari puffadtra kereshette volna magát. Noha az emlékezetünkben nem fog sokáig megmaradni, egy-két hétig – nagy baráti társaság esetén tovább is – le tud kötni mindenkit. Az otthon nevelgetett karaktereket ugyanis át lehet vinni a pajtásokhoz, ráadásul bármikor beszállhatunk velük, még arra is van lehetőség, hogy a kalandot negyvenedik szintűként kezdjük (alapból a hősök mindössze ötödik szintűek). Amennyiben rendelkezel pár fölös kontrollerrel, és nincs kedved kivárni a Dark Alliance 2-t, mindenképpen ruházz be a Heroes-ra – viszont ha csak egyedül tudnád kipróbálni, jobb kétszer is meggondolni!



MARTIN BELESZÓL!

Nagyapám szokta mondogatni, hogy „aki sokat válogat, annak a végén semmi sem marad" – ebből az – általam sokra tartott – bölcsességből kiindulva, a jó tanácsot megfogadva, a teljesen jó 7.5-ös pontszámot tekintve, fantasy-kaland rajongóként úgy gondoltam, messze még a BGDA2 megjelenése... Én elindultam kincset keresni! :)

DUNGEONS & DRAGONS HEROES

ATARI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
1 mentés 13 blokk, dolby digital 5.1

✔ többen játszva előjönnek az értékei
× egyedül viszont kissé unalmas

7.5 pont



DINO CRISIS 3™

Bár szeretem a capcomos Resident Evil és Dino Crisis sorozatokat (ellentétben mondjuk a szintén capcomos Street Fighter szériával, amit szívemből rühellek), de Xbox-ot ugyan nem vennék a **Dino Crisis 3** miatt! Szerencsére nem is kell, hiszen abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy a Márti mindenféle előzetes könyörgés nélkül rám osztotta DC3 tesztelését, ami egyben az első Dobozos írásom is. Egy Xbox-ot hazacipelni (2 Gamecube társaságában),nem épp leányálom (bár sokan lennétek a helyemben, nyakam rá :) ennek ellenére örültem, mivel már a Dino Crisis első részét is nagyon szerettem (bár akkor még nem dolgoztam a Konzolnál), a másodikat pedig már én teszteltem az újságnál (ja, meg a dinós Gun Survivort is, de azt most hagyjuk).

Tehát elmondhatom, hogy élvezettel kezdtem a játéknak, ugyanakkor sejtésem sem volt, hogy mennyit fogok szívni a teszttel. A program japán verziójával kezdtem (mint anno a DC2-nél is), de hamar a sutba vágtam az egészet, mivel igencsak nyögvenyelősen ment a dolog, és nem akartam elrontani a játék élvezetét, és úgy végigszenvedni, hogy egy kukkot sem értek belőle. Az amerikai verzió magától értetődő, hogy két nappal a leadás előtt futott be, ami önmagában még nem is lett volna baj, mivel az ilyen típusú játékok sosem az elképesztő hosszúságukról voltak ismertek. A DC3 is egy délután alatt végignyomható lett volna, HA! Ha a kapott verzió nem fagyott volna le minden átvezető jelenet előtt! És ilyenkor hiába töltöd vissza az állást, a gém mindig ugyanott fagy kit (szemét előzetes céges verzió) – de mivel a gép dolgozott közben, kitaláltam, hogy bekapcsolva hagyom, hátha egyszer megtalálja a fej a helyes adathalmazt, és továbbtölti a pályarészt. Ez így is lett, és a továbbiakban így is működött, csak épp a várakozási idő hol *negyven perc* volt, hol *három óra.* :) Így aztán nem is jutottam a game végére, és a leírás is csak kb. a játék feléig készült el (bár annál azért tovább jutottam), mindenesetre láttam annyit belőle, hogy a tőlem megszokott stílusban és formában egy hiteles tesztet kapjanak kézhez az Xbox tulajok, akiket ezúton is üdvözlök!

IN THE YEAR OF 2548

Aki az előző részekhez szervesen kapcsolódó folytatást várt, annak most csalódnia kell, a DC3 egy fényévnyit ugrik az időben, és az Úr 2548-adik évében játszódik. Túl sok összefüggést nem is találtam a korábbi részekkel (bár a végkifejlet még nekem is hátravan), talán csak annyit, hogy a világűr meghódításában nagy szerepet játszott az a bizonyos Harmadik Energia, ami körül az első két (plusz egy) rész bonyolódott, mivel az űrhajók nagy többsége ezzel működik. Maga az alaptörténet nagyon gáz, adva van egy kolonizációs hajó, az Ozymandias, ami háromszáz évvel ezelőtt szőröstül-bőröstül, nyomtalanul eltűnt, és csak most talált rá egy kutató/mentő expedíció. Ha neked is az Alien történetek jutottak eszedbe, egyre jár az agyunk, mindenesetre elég fáradt a sztori. Csak akkor derül ki, hogy a hajó védelmi rendszere még működik, amikor hőseink átdokkolnánk az Ozymandias fedélzetére, és az rendesen megpusztítja a csapatot és a hajóikat is. Felocsúdva ebből a kellemetlen meglepetésből néhány túlélőnek azért sikerül a gép fedélzetén landolni, akik már attól sem hánynának cigánykereket, hogy itt ragadtak egy „szellemhajón", de az még csak tetézi a gondokat, hogy az Ozymandias-on mutáns dinoszauruszok hemzsegnek. Hogy mi történt a legénységgel, vannak-e túlélők, mit keresnek itt ezek a génmanipulált őshüllők, és hogy miként jutnak haza hőseink? Na, ezt kell kiderítenünk a játékban!

A SZEREPLŐK

Capcomos hagyományokhoz híven a játék közben Patricken kívül, aki a fő karakter a játékban, a csapat egy másik életben maradt tagját Sonját is többször irányíthatjuk majd; a két figura között sok különbség nincs, talán csak a fegyverük eltérő, de az viszont eléggé nagyon. A játékban szerepet kap még team vezetője Jacob, aki aztán a történet felénél kiszáll, és egy társuk, McCoy is, aki csak az „érzékeltessük-hogy-milyen-könyörtlen-a-játék-és-gyorsan-áldozzunk-fel-valakit-az-elején" szerepet vállalja magára. Ha már ilyen szépen felsoroltunk mindenkit ne felejtsük ki Carent sem: a lány az egyetlen túlélő, akit hőseink az Ozymandias fedélzetén találnak, kilétét homály fedi – talán nem is anya szülte? Vagy épp az Anya szülte…?

A GÉPMONSTRUM BELSEJÉBEN

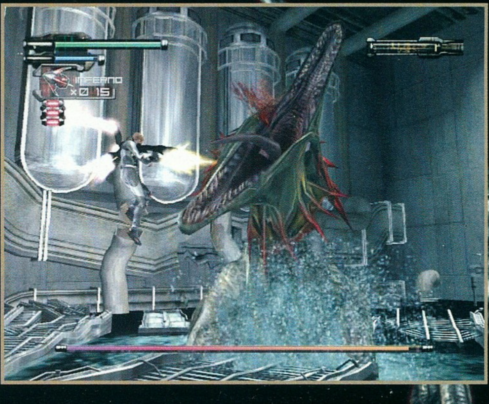
Játéktér az Ozymandias fedélzetére korlátozódik, és bár lesz a történetnek olyan szakasza is, hogy odakint a világűrben a hajótest mellett kell tevékenykednünk, javarészt a játék az űrhajó kicsinek egyáltalán nem mondható termeiben, csarnokaiban, folyosóin fog zajlani. A játékmenet leginkább a DC2-őt juttatja az ember eszébe, hiszen sok dolgot, mint például a kombórendszert is onnan hozták át a készítők, más ötleteket pedig a cég egyéb játékaiból (pl. a Devil May Cry-ból) hoztak át. Az Ozymandias egyébként furcsa módon csak kívülről tűnik gigantikusnak, belülről már egyáltalán nem olyan szerteágazó és hatalmas, mint ahogy azt az ember gondolná. Sőt, a hatalmas termek és berendezési tárgyak cseppet sem keltik egy emberi használtra tervezett űrhajó belső látványképét, inkább emlékeztet egy idegen civilizáció keze munkájára. A játék egyébként *kifejezetten szép*, még akkor is, ha a Capcom nagyon amatőr húzásokkal próbálta meg feldobni a grafikát, és nem mellékes, hogy több súlyos technikai hibát is vétettek a programozásban. Ha a grafika pozitív oldalát szeretném az olvasók elé tárni, akkor szívem szerint rögtön azzal kezdeném, hogy a DC3 videói élményszámba mennek, valóban öröm a szemnek, de ez ugye ez nem a grafikusok, vagy a gép érdeme, mindössze csak a CG animátoroké. Ez persze nem von le a játék azon értékéből, hogy ajánlom mindenki figyelmébe, mert ilyen brutálisan megtervezett mutáns dinoszauruszokat eddig még sehol sem láthattunk. Maga a hajó belseje egyszerű, de szép, és ami fontos, egységes, nincsenek logikátlan stílusváltások, javarészt megmarad a fémes, rideg környezet, amit az ember el is vár egy több millió tonna súlyú, több kilométer hosszú, mélyűri repülésre alkalmas hajótól. A környezet kidolgozott és részletes, sok apró dologra odafigyeltek, az átlátszó padlóktól elkezdve a feliratokig a falakon, rengeteg cső, neon fut végig a falak mentén, és egyéb, csak a jövő űrhajózásában jártas ember számára felismerhető objektum is színesíti az összképet. Az is tetszett, hogy némely típusú falakról visszapattannak a lövedékek, és szikrát hányva ide-oda cikáznak a teremben. A gyermeteg hibákat szerencsére sikerült elkerülni a Capcomnál, nincsenek tehát átlátszódó-villódzó textúrák, és végre olyan játékot tesztelhettem, amiben van anti aliasing (falra tudok mászni mondjuk a PS2-es FFX ricegő karaktereitől). A szereplők kellőképp kidolgozottak és mozgásuk épp annyira élethű, hogy ne tűnjenek dróton rángatott fabábuknak. Látványos, ahogy az easy fokozat automata célzásának köszönhetően ráfordulnak a legközelebbi célra, és tüzet nyitnak a sugárfegyvereikből.



A dinoszauruszokról külön fejezetet lehetne nyitni a teszten belül, mégsem teszem, és ennek egyszerű oka van: mert bár kidolgozottságuk és animációjuk már-már a tökéletesség határát súrolja, az egész játékban (a főellenfeleket leszámítva) egy kezemen meg tudom számolni, hogy hány fajtával találkoztam; lehet elkeseredni: *három félével.* És ebből egy volt csak valódi szauruszra emlékeztető, a másik inkább egy kígyó-hernyóforma, míg a harmadik egy hüllő-gorillapárosítás. Ezzel át is térhetünk a játék azon komponenseire, amikben kivetni valót találtam! A legfőbb negatívum, ami mindjárt két pont mínuszt is jelentett nálam, a gép elképesztően hányadék kamerakezelése. Ilyen szemetet ritkán lát csak az ember játékban, és akkor sem egy patinás cégtől. Nem akartam hinni a szememnek, amikor már a nyolcadik helyiségben is eljátszotta velem az operatőr, hogy vagy felettem, vagy előttem grasszált. Az első esetben ugye semmit nem látsz a szobából – azaz esélyed sincs, hogy a megfelelő irányba indulj el; a másodinál pedig nem látni hogy hova indultál. A játék a kettőt egyszerre is tudja produkálni, leginkább akkor, amikor kéttucat hüllővel kellene harcolni. A kamerán állítani sem lehet sajnos, és ez igen komoly játszhatósági problémákat is okoz, mert a DC3 sokban hasonlít a DMC-re.

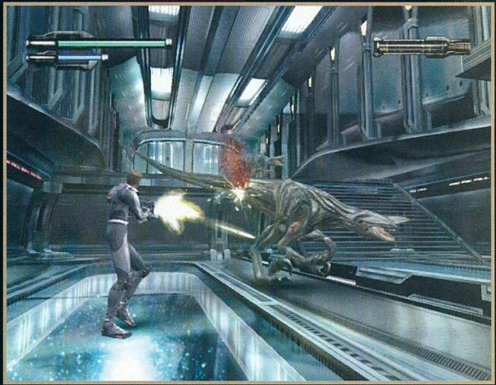
Mivel a jövőben járunk, minden szereplő rendelkezik egy Boba Fett-féle jetpackkel is, aminek használatba vételekor legalább akkora, ha nem nagyobb súlypont-áthelyezkedést tudunk elérni, mint a DMC és a DMC2 szereplői. Na most, amikor mozgó-billenő platformokon kell ugrabugrálni egy elektromos töltésű padló felett, úgy, hogy voltaképp a figurádon kívül semmit nem látsz a képernyőn, az igen csak kedvét szegi az embernek. Ennél mind a követő, mind a rögzítet kameranézetek jobban funkcionáltak volna. Én még a technikai hiányosságok közér sorolom az olyan bakikat, hogy sok helyen pl. nem illeszkedik eléggé a szereplők lába a talajhoz, azaz úgy néz ki, mintha jetpack nélkül is a levegőben járnának, hasonlóan a fegyverek csöveiből kicsapó tüzekhez, amik néha mintha eltévesztenék a csövet. Azt is nehezményezem, hogy nincsenek valós időben generált fények, a szereplők árnyéka is csak egy sötét paca a földön. De ami szerintem a legnevetségesebb, az a fémes tükröződő felületek megoldá-

DINO MAY CRY

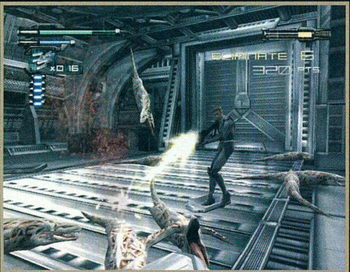








sa a játékban! Az egészet úgy képzeljétek el, mintha magára a kamera lencséjére pattintottak volna egy tükröződő felületet, és ahogy a kamera körbefordul, mindenhol ugyanaz tükröződne vissza a falakról és padlókról; aki kipróbálja a játékot, egyből tudni fogja, hogy miről is beszélek.



Ennyit a grafika hibáiról, már egy másik csoportba tartoznak a játékmenetbeli hiányosságok. Az első és legszembetűnőbb, hogy a játék dögunalom. Nulla izgalom, nulla agymozgató fejtörő, nulla gondolkodás, egyik szobából a másikba, majd onnan a harmadikba, panel, kapcsoló, panel, kapcsoló, kapcsoló, lift, kb. ennyi. Ja, meg néha harcolni kell a semmiből előteléportálódó hüllőkkel. Ilyenkor szoktam visszasírni a DC1 kódos rejtvényeit. A nehézségi fokozatnak is sikerült mellétrafálni, easy-n unalmasan könnyű, normálon meg neki se állnék. Sajnálom, de a DC3 semmilyen szinten nem mozgatta meg a fantáziámat, a rettentő gyengén induló sztoriból meg egy elég nagy marhaság kerekedik a végére, bár ez csak nézőpont kérdése, lehet hogy valakiknek pont ez fog tetszeni.

FC (NEM FUTBALL CLUB :)

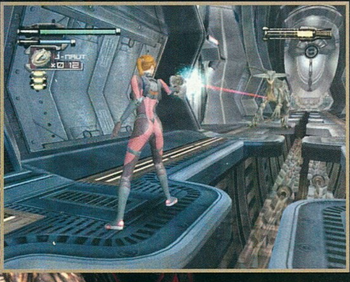
Magáról az Ozymandias-ról annyit kell tudnotok, hogy hétköznapinak semmiképp sem nevezhető, több egymástól különálló, elszeparált részből áll. Ahhoz, hogy a játék végére jussunk, ezeket a részegységeket egyetlen hatalmas űrhajóvá kell összegyúrnunk. Az űrhajó formáját (formációját, alakját) speciális, a térképen FC betűkel jelzett paneleknél változtathatjuk meg. Minden gép egy adott egységet mozgat a helyére; lesz amelyik az orr-részeket egyesíti, és lesz olyan is, ami egyszerűen csak a raktárakat mozgatja. Az is fontos, hogy némely panel csak bizonyos pozícióban működik, és minden ilyen pozícióváltás után teljesen felborulhat az addig használt térkép, vagy útvonal, mivel az egységek elhelyezkedésének megváltozására bizonyos ajtók lezáródnak, míg mások megnyílnak. Ez egyrészt jó húzás volt a Capcom részéről, mert kicsit megbonyolítja a játékmenetet (amúgy elég kicsi a bejárható terület), másrészt csak időhúzásnak tűnik, hogy minden helyszínt többféleképpen is be kelljen járnunk (főleg a raktáras részt utáltam, de vannak hasonló idegtépően uncsi részek máshol is). Ami NAGYON fontos, hogy mindig használjátok a térképet!! Nagyon egyszerű, de mégis minden áttekinthető rajta, lehet zoomolni, forgatni stb., és a küldetésünk szempontjából fontos helyiségek pirossal villognak.

Az irányításra egyébként most nagyon nem térnék külön ki, mivel elég egyszerű, van vizsgálódó, ajtónyitó stb. gomb (A), a tűzgomb (X), és az ugrásnak megfelelő boost (B), a jetpackkel lehet külön is „suhogni" (R), az Y-nal a hátunkon lévő WASP „rakétákkal" bíbelődhetünk. A rakéták nem csak rakétázásra valók, hanem ezekkel az energialövedékekkel nyílnak a zárt színes ajtók is. A menü rém egyszerű, a szokásos fájlok, térkép, tárgyak elrendezés. Annyi a lényeg, hogy az alapfegyverhez pluszban még kétféle fejet is lehet szerezni (pl. lézert), amit tartogassunk a főellenségekre. Csakúgy, mint a DC2-ben most is lehetőségünk van kombókat összehozni a gyilok alatt, ezt úgy érhetjük el, ha sérülés vagy a kis felirat elhalványulása előtt több hüllőt is kiirtunk. Az így szerzett pontokat a mentési helyen cserélhetjük be Tactical Creditekre, ami a játékban a fizetőeszköz. Szintén a mentési helyeknél tudunk ebből vásárolni, töltényt, eü csomagot, vagy tulajdonságnövelő tárgyakat (ezek a legdrágábbak), például, hogy egynél több darab lehessen nálunk egy adott cuccból. Annyit érdemes még megemlíteni, hogy a bal felső sarokban, ha a kis sárga csík tele van, akkor jó, ha gyorsan felkeresel egy mentési helyet, mivel innentől kezdve hiába gyilkolsz, nem jár érte pont.

KONZEKVENCIA

A játékról a bennem kialakult képet már fentebb elétek tártam, úgyhogy most már csak egy rövid összegzés van hátra! A Dino Crisis 3 véleményem szerit egy „kísérleti" játék, ami nem sikerült jóra, ugyanakkor nem is érdemes lefikáznii, mert az ilyen „félresikerült" programokból talán a készítők új ötleteket meríthetnek a jövőben, ami előrébb viszi az egész játékipart. Legközelebb persze ennél jóval többet várok, de ha már van X-ed, meg némi fölös pénzed, azért tegyél vele egy óvatos próbát.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Én is szerettem az első Dino Crisis-t, nagyon is, de ez a harmadik szerintem egy **bődületes szégyen**! A grafikára simán adtam volna kiválót, mert tényleg csacsiragyi minden. Adott a jó kis alien-feeling is, de itt aztán vége a pozitívumok felsorolásának... Talán még az első harag és csalódottság beszél belőlem, de ez a játék játszhatatlan, kezelhetetlen, és iszonyat idegesítő. Hogy unalmas is lenne? Nem volt időm rá, hogy megunjam. Simán dobtam... :(

DINO CRISIS 3

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos

✔ ha beszerzed, végig fogod vinni
✕ de elég sokat fogsz unatkozni közben

5.5 pont

AQUAMAN



Az Aquaman olyan anyag, amit *csak formai jegyei alapján* lehet videojátéknak nevezni! Technikailag működőképes, felismeri az Xbox, betölt valami menüt. El lehet indítani a játéknak nevezett programot, van gombkiosztás, tovább lehet jutni, meg lehet halni, stb. De lefogadom, hogy a legnagyobb Aquaman fanatikusok is egy csalódott mozdulattal hajítják majd a tenger mélyére a lemezt – vagy esetünkben mondjuk a Balcsi, esetleg a Duna fenekére. A helyzet ugyanis az, hogy a fejlesztőknek sikerült egy patinás licencből egy teljesen értelmetlen játékot gyártaniuk. Láttunk már hasonlót, legutóbb pl. az X2: Wolverine's Revenge esetében. Pedig X-Menhez hasonlóan Aquaman is jobbat érdemelt volna. Még akkor is, ha nem ő a legkedveltebb DC képregényhős. Itthon legalábbis biztos nem (gondolom Superman figuráját többen ismerik). De kultúrája Aquamannek is van, ráadásul hatvankét évre nyúlik vissza. 1941-ben jelent meg az első könyvecske, melyben a Vízember még a nácikkal akasztotta össze az uszonyát. Aquaman egyébként kalandor és király is egy személyben, s uradalma nem más, mint Atlantisz, a misztikus, elsüllyedt város. (Ami persze már jó ideje békében lubickol.) De csak mostanáig – és ezzel már játékunk történetét taglalom –, hiszen jön Black Manta, az ősi ellenség, aki annyira gonosz, hogy – ki nem találnátok – el akarja pusztítani Atlantiszt! De nem kell félni, Aquaman nagy bunyós, egyedül bevállalja az egész város megmentését.

Az első misszió meglehetősen *unalmas*, s e tekintetben kísértetiesen hasonlít a későbbiekhez. Atlantisz gigantikus épületei közt úszkálva kell Black Manta seregének elszórt katonáit elagyabugyálni. Csakhogy a játék legnagyobb hibája pont a „lelkében”, vagyis a küzdelemben rejlik. Ütés, rúgás, védekezés áll rendelkezésre, illetve bátor hősünk meg is tudja ragadni ellenfelét, s annak fejét térddel úgy megrugdosni, hogy bármelyik lepukkant la-







ATLANTISZ ENNÉL MÉLYEBBRE MÁR NEM SÜLLYEDHET!

kótelep suhancai azonnal beválasztanák bandatagnak. Vízi emberünknek van egy elég menő szigonya is, amivel messze elér a keze, s képes magához ragadni ezt-azt. De ha többen támadnak rá, általában nagy bajban van, mert szerencsétlen nem képes rendesen betájolni ellenségeit. Az iránygombokkal ugyan tud célpontot váltani, de ez a funkció nem működik kielégítően, így aztán gyakran megesik, hogy a tenger ura marad alul a verekedésben. A képernyőn van egy radar, az mutatja, merre kell menni. Találunk néhány felszedhető power-upot is. A missziók azonban még így is érdekelenek, ráadásul ismétlődnek. A harcolás meg teljesen értelmetlen és unalmas. Mindemellett elég rövid is játék, bár jelen esetben ez nem akkora baj. A huszonegy szint közül négyben víz alatti repülőből (vagy tengeralattjáróból?) kell hasonló gépekre lőni. Ezek a részek kevésbé irritálóak, mindenfelől röpködnek az ellenségek, mi meg szórjuk rájuk a színes lézerlövedéket. Persze annyira azért ez sem nem jó, hogy megmentse az egész játékot. Nehézségét tekintve az Aquaman közepes fokozatú, mégsem nevezném igazi kihívásnak, mivel a lényeg az, hogy minél gyorsabban nyomogasd a gombokat.

Képileg megint csak *kiábrándító* a helyzet. Adott ugye Atlantisz, amiből normális esetben egy lenyűgöző, pompás víz alatti várost is lehetett volna alkotni. Gondoljunk csak az első Star Wars-ban látott víz alatti városra, ahová Jar Jar vezeti a Jediket. Na, az ragyogó! És ez? Atlantisz sötét, tágas és nedves – eddig nem is lenne rossz. :) De egy perc sem kell, s kiderül, csak díszlet az egész. Olyan, mint valami víz alatti gyártelep, hatalmas épületekkel, számtalan „tengerkarcolóval”… Csakhogy élet jelei sehol sem mutatkoznak. Közelről minden csak egy unalmas textúra. Sehol senki nem úszkál – se vidáman, se a közelgő veszélytől pánikba esve. Az Xbox verzióban, a háttérben elmegy néhány vízi járgány, de Atlantisz még így is egy csúnya, kihalt város képét mutatja. Külsejét illetően Aquaman sem lesz az év karaktere. Engem már a képregény kigyúrt, szakállas, szőke istene sem fogott meg, de a játékban látható szupermodell-hős végképp elborzasztott. Szőke fürtjei szabadon lobognak, a lábán helyes kis uszonyok fityegnek, zöld tapadós nacija pedig kidomborítja izmos combjait és egyéb idomait. Nekem ez olyan, mintha a görög mitológia Achilles-ét összemixelték volna a kis hableánnyal. A párosításból egy feminin kis habfiú született. :)

De menjünk tovább. A kamerakezelés szintén rossz, folyamatosan össze kell hangolni saját irányunkat az önálló életre kelt látószöggel, ami harc közben különösen bosszantó. Talán a játék egyetlen elfogadható vizuális effektje, az Aquaman lába mögött bugyogó víz látványa (úszás közben). Persze ez is kevés magában. Átvezető animációk nincsenek, helyettük a missziók közt képregény kockák váltják egymást. Ez mondjuk a témára nézve adekvát megoldás, de azért üvölt róla, hogy egyszerűbb volt állóképekben elmondani a sztorit, mint színvonalas videókat gyártani. Lámáááák! :)

A játékban hallható hangok többsége a harcok során előforduló csattanásokra korlátozódik. Ezeket a különös effekteket otthon is könnyen reprodukálhatjuk. Nem kell hozzájuk más, csak egy lábos és egy merőkanál. Ha a kettőt erőteljesen egymáshoz csapjuk, már halljuk is, milyenek a pofonok Atlantiszban. Előbeszéd, monológok, dialógusok nincsenek a játékban. Még egysoros beszólások sem. Zene is csak a menüben, és az átvezetők alatt szól. Nem lenne rossz muzsika, csak hát jó lett volna magát a játékot is aláfesteni vele. A legnagyobb probléma a program gyökereiben leledzik – kevés energiát fordítottak a megalkotására. Vagy ha ez nem igaz, akkor hát valami átkozott diszharmónia uralkodhatott a fejlesztők között. Mert a végeredmény nemcsak ronda, de unalmas és bántóan értelmetlen is.

Stil.



MARTIN BELESZÓL!

Rágyöttem' én, rágyöttem'! Az Aquaman nem egy klasszikus értelemben vett játék, hanem egy kis *mankó* a szoftverkereskedőknek. Vázolom. Bemegy a gyanútlan, játékra kiéhezett vásárló, kérdezi, van-e valami új stuff Xbox-ra, mer' nagyon kéne. Az eladó mosolyog és bevágja az Aquamant. A vásárló szörnyülködik, ájulás közeli állapotba kerül, és remegve kérdi: „Ez minden?”. Ekkor az eladó cinkosan kacsint, és előhúz **bármit** a pult alól. A „bármi” meg ezután csak jobb lehet. Kassza! :)

AQUAMAN: BATTLE FOR ATLANTIS

TDK MEDIACTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1 Játékos
1 mentés 17 blokk

✔ visszaadhatom Martinnak
× az, hogy megjelent

2 pont

GRAND THEFT SIMPSONS

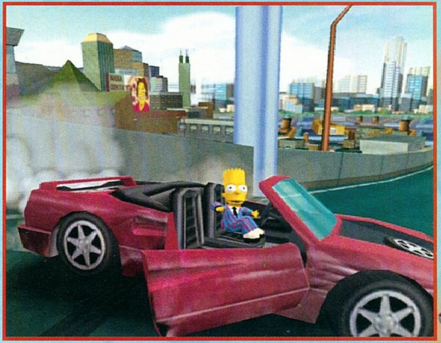
Nyolc pont? Egy agyon franchise-olt rajzfilmsorozat épp aktuális játék-adaptációjáért? És mit jelentsen ez a cím: **Hit and Run**? Biztos megint valami satnya Simpsons-bunyó, gördeszka, go-kart vagy foci lapul a háttérben. Tuti, hogy az egész csak egy játszhatatlan, kisiskolások butulását szolgáló tákolmány...

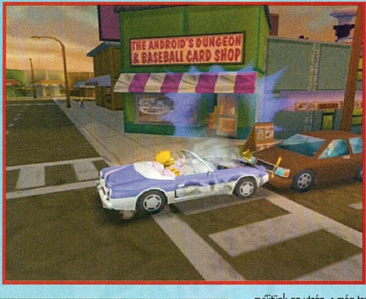
De stop! Ezúttal másról van szó. Egy igazi játékról! Egy nagyról, egész estéket betöltőről. Ezt a játékot megérdemli a dilis Simpson család. Hiszen minden részlete a rajzfilmből építkezik, átfogó történettel bír, jól játszható, szép a grafikája, s még zeneileg is kiváló program. A munkálatokban még a TV-sorozat alkotói is részt vettek. A játék története röviden annyi, hogy a bamba amerikai család városkájában, Springfieldben furcsa méhecskék jelennek meg, amikbe kamerák vannak szerelve. A boltokban pedig furcsa, szinte hipnotikus állapotot okozó „Buzz" kólák jelennek meg (látva ezek TV-reklámját Homér feláll a szófáról, majd a „Kell, Buzz kóla kell4" ténymegállapítást követően jó fogyasztó módjára már indul is vásárolni). Valamint a rejtélyt tetézi, hogy műholdas antennával felszerelt, fekete furgonok köröznek az amerikai kertváros békétől duzzadó utcáin. Hát, kb. ennyi az alapsztori, amit aztán tonnányi dialógus kuszál majd rendesen össze. Minden karaktert az eredeti szinkronhangja alakít, ami igazán szuper, csakhogy felirat az nincs, úgyhogy aki nem keni-vágja az amcsi szlenget, számítson rá, hogy helyenként nehéz lesz megérteni, mit vakerálnak az arcok a képernyőn.



PLÁGIUM?

Egyvalami angoltudás nélkül is rögtön nyilvánvaló: a Simpsons H&R nem más, mint a népszerű GTA3 egy pimasz...ööö...milye is? Klónja? Utánzata? Kópiája? Remake-je? Nem. Talán inkább a „paródiája" a jó kifejezés. Tudom, hogy most Xbox verziót tesztelek, a Grand Theft Auto 3 pedig kizárólag PS2-n és PC-n érhető el. De feltételezem, hogy X-tulajok is hallottak már erről a kétségtelenül zseniális, a közvéleményt megosztó, hiperbrutális gengszter-szimulátorról. Simpsonék esetében az eredeti koncepció annyiban módosul, hogy gyilkolásról kevésbé, autózásról és mászkálásról viszont annál inkább beszélhetünk. Persze, az utca emberét itt is lehet bántalmazni, csak vér nem folyik belőlük. Rugdoshatjuk a földön a gyalogosokat, autóval pedig, igen, elüthetjük őket (ami nem is mindig könnyű, mert hajlamosak ám félreugrani :) A városban tehát közlekedhetünk gyalog (csak külső nézetből) és szabadon rabolt járgánnyal (két külső és egy tökéletes belső állásból irányítva). Sokféle kocsi van a játékban, természetesen mind különböző menettulajdonságokkal rendelkezik. A rózsaszín családi cabrio-sedantól kezdve terepjárókon át egészen a futurisztikus/lehetetlen járgányokig számtalan autóval találkozhatunk. Egy közös van bennük, bármelyiket rommá lehet törni, majd menekülni belőle, még mielőtt popónk alatt felrobbanna. Ismerős a téma, ugye? GTA kedvelőknek az sem újdonság, hogy Springfield több nagyobb városrészre tagolt, amiket – talán a direkt utalás kedvéért – néhol híd köt össze. A képernyő sarkában egy radarszerű térképet látunk, ez egyértelműen jelzi, hol vagyunk, merre tartunk. Persze azokat a helyeket nem tünteti fel, ahol akkorákat lehet ugratni, hogy lassítva, külön kameraállásból nézhetjük a csodás repülést – mondtam, van néhány kolosszális déja vu a játékban... Az utcákon számtalan telefonfülkét találunk, amiket akkor is használhatunk, ha esetleg már kétszer áthajtottunk rajtuk egy dömperrel. A kagylóból azonban nem megbízásokat kapunk (a la GTA), hanem saját autóinkat rendelhetjük magunkhoz. Vannak ugyanis autók az utcán (mind lenyúlható), s vannak a SAJÁT, drága pénzen vett járgányaink (ezek némely misszióhoz elengedhetetlenek). A kettő nem ugyanaz. Utóbbiakért meg KELL dolgozni. Munka alatt most azt értem, hogy minden elszórt érmét begyűjtünk az utcán, s még továbbiakat szerzünk mindenféle rosszasággal. Például csomó dollár jár rombolásért. Kedvencem a veteményes ágyásai közt való farolgatás (micsoda öröm nézni, ahogy pénzt fial a föld). De vannak az úton ronda nagy méhek is, amik sok pénzt rejtenek magukban (beléjük kell rúgni), meg dobozok is, amiket érdemes addig rugdalni, míg csak ontják az aranyat (ez amolyan Devil May Cry-os csapkodás).





A játékmenet lényege a GTA-hoz hasonlóan a missziókra tagoltság. Pontosabban szintekre, a szintek pedig missziókra. A szinteken belül nagy a szabadságunk, többnyire tetszőleges sorrendben teljesíthetjük a ránk váró feladatokat. Ha valamelyik nem tetszik vagy túl nehéz, egyszerűen fel lehet adni (cancel mission), s választani másikat. De egy restarttal akár újra is lehet kezdeni, ha úgy érezzük, „ez nem jött össze, na de majd most!" Ilyenkor a program nagyon barátságosan közvetlenül a feladat elejére rak vissza, tehát nem kell újra elbaktatni a megbízóhoz. A feladatok sokfélék, persze nem forradalmiak. Van checkpoint-verseny (elszórt mütyűröket kell felvenni), sima verseny, menekülés, másik autó szétzúzása stb. Ezeket értelemszerűen autóval kell végrehajtani. De kapunk mászkálós küldetéseket is, sőt, helyenként teljesen platformjátékba megy át a program. Rengeteg helyszínen – parkokban, tetőkön, atomerőműben stb. – kell ugrálni, s felszedni bizonyos tárgyakat. A kielégítő színvonalra talán biztosíték lehet, hogy minden karakter tud simán és duplán is ugrani. Nehézségi szint nincs, ami nálam külön jó pont. Persze csak akkor, ha ez azt jelenti, amit itt is, hogy a készítők ügyesen belőtték a követelmény optimális, fokozatosan növekvő mértékét. Végül még egy átvett elem a GTA-ból: ha túl nagy rumlit csapunk a városban (pl. öreg nénit több utcán keresztül görgetjük a kocsi előtt), megtelik pirossal a térkép külső köre, s üldözőbe vesznek a rendőrök. Ha sikerül elkapniuk, 50 dollárunk bánja. A játék grafikája jó, erősen közelít a rajzfilmes megjelenéshez. A karakterek igazán pofásak, jól mozognak, s teljes egészében a TV-ből megismert jellemeket adják vissza. Kapunk néhány pre-renderelt átvezető animációt is, hát mit ne mondjak, ezek sem kispályásak. Apró hiba, hogy a kamera gyalogos állapotban sokszor beakad ide-oda, de biztos csak azért ilyen, hogy a tesztelők tudjanak valami negatívumot is említeni.

TRY'N-SAVE

Attól, hogy a Simpsons: Hit and Run egy sajátos GTA koppintás, még nem lenne akkora durranás. Igazi értéket a fejlesztők saját ötletei csempésznek a programba. Mindenekelőtt a stílus és a hangulat az, amit sikerült nagyon eltalálniuk. Cinizmus, önkritika, maró gúny és humor jellemzi a játékot. Ráadásul egy különös értekezést is folytat saját műfajáról, vagyis a videojátékokról. Olyan dumákat hallani a főhősök szájából, mint: „A videojátékok nem ölnek embert! Csak az ember agyát". Vagy az első missziónál, egy újság címlapján látható felirat: „A videojátékok 90%-a könnyű, oktató pályával kezdődik". (Hát igen, ahogy ez is.) Vagy például Bart versenyrakétájában ülve kapunk egy küldetést, aminek a neve: Try'n-save. A feladat során itt el kell jutni a Try'n-save nevű helyre, ahol aztán...na, mit érdemes csinálni? Igen, „szévelni", vagyis játékállást menteni. Kicsit szájbarágós, igaz? De vicces, garantálom! Néha azon vettem észre magam, hogy hangosan fel-felnevetek a TV előtt. Pl. amikor Homér bemegy melóba, az atomerőműbe, s ott szidja az ipari kamerákat. Aztán a munka lejártával a mikrofonból egy hang szabályosan hazazavarja az „agyatlan munkásokat". Jellemző párbeszéd az is, mikor Moe kocsmájában a csapos Barthoz fordul, s valami ilyet mond neki: „Bocs öcskös, nem szolgálhatlak ki". De mikor kiderül, hogy Bart nem alkoholt, hanem „csak" petárdákat szeretne kéz alatt vásárolni, minden gond nélkül átadja neki a veszélyes eszközöket.

Na, nem ragozom tovább, a Simpsons: Hit and Run egy gyöngyszem! Plagizál egy sikerjátékot, mégis innovatív, sőt mi több, provokatív – kedvemre való! Ahogy a töltőképernyő is, amin egy egér fűrésszel vág egy macskafejet. Kéne valami hasonló Beavis & Butthead főszereplésével is...

Stil.





SIMPSONS: HIT AND RUN

VIVENDI, FOX / RADICAL

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 3 blokk

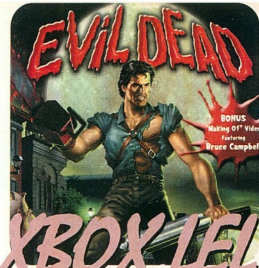
✔ minden, amit a rajzfilmben kedvelünk
✕ feliratozást nem bántam volna

8 pont

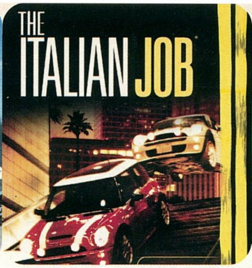
MARTIN BELESZÓL!

Gondolom a GTA3-at és a Vice City-t már mindenki végignyomta 100%-ra, úgyhogy épp itt volt az ideje valami ezekhez hasonló mókának. Nekem a grafika kicsit kopottas, de nem tudom figyelmen kívül hagyni, hogy Homér rulez, nem vitás... :) Ja, keresztül-kasul beautóztam a várost, és tényleg MINDENT megtaláltam, amit anno a rajzfilmben láttam!

XBOX LELTÁR







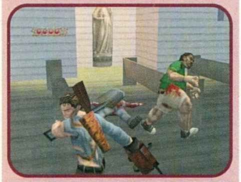


EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

Bár jómagam hatalmas horror rajongó vagyok, ki nem állhatom azokat az elbénázott játékokat, amiket ebben a műfajban próbálnak néha kiadni. Egy ilyen program vagy legyen félelmetes, vagy gusztustalan, vagy mindkettő. De legalább néha borzongjunk bele a játékba. Főleg akkor, ha valami nagyobb név alapján készítették az a szerencsétlen szoftvert. Itt van ez a Gonosz halottak dolog. A nyolcvanas évek egyik legismertebb alkotása volt ebben a stílusban, de jó játékot azóta sem sikerült készíteni belőle. Mert a mostani feldolgozás sem lett az. Gyatra grafika, idióta szövegelés, folyamatosan előözönlő élőhalottak, szörnyek, fröcsögő vér, általános feladatok, amiket már rengetegszer láttunk egyéb játékokban is. Ash, a főszereplő csak szaladgál jobbra-balra a bamba vigyorával, meg a lüke beszólásaival, amiket néha nem is tudom, hogy magának ereszt el önkritikából, vagy inkább a legyilkoltaknak...de semmi érdemleges nem történik. Se nem szép, se nem öt-



letes, de legalább nem is szórakoztató. Kicsit olyan „van, de minek" program ez az ED. Engem már nem köt le az ilyen 3D-ben mendegélünk, ellátjuk a maguktól is amortizálódó durva nénik-rendőr bácsik-szimpla vérszívók-húsevők baját, közben meg szedegetjük fel a kulcsokat, a lőszert, az energiát, meg az egyéb használati tárgyainkat. Ja, ráadásul mentőkapszulákat kell keresgélni, ha szeretnénk állásokat tárolni, ami akkora ötlet, valamint oan mókás...hűűű apám...hát nagyon. A megjelenítés pedig olyan gyönyörű, hogy arra nincs szó (talán volna, de nem keresgélem inkább, mert hazudozni nem szeretek, ez meg messze a gyönyörűtől). Nem is pazarolnék rá több szót, különben is volt már róla egy kétoldalas teszt a 62. számunkban. Pozitívuma: láncfűrésszel lehet aprítani.



MÁS VERZIÓ: PS2

4 pont

SPEED KINGS

A másik csúcsminőség. Ez most a versenyek világába röpít el minket, méghozzá a motorokéba. Mivel a Burnout óta elég közkedvelt az utcai forgalom használata, az Acclaim ebben is azt használta fel. Azt azonban elfelejtették, hogy nem csak a forgalom miatt lett az a játék olyan sikeres, hanem a hangulata, grafikája miatt is. Meg a turbózás miatt, ami ugye keményen emelte az adrenalint bennünk. Szóval itt vannak ezek a sebesség királyai is. Van forgalom, teljesen idióta autósokkal, amik mindig rossz helyen vannak, rossz időben...valamint van pár motoros, akik erre fittyet hánynak (köztük vagyunk mi is). Elkezdődik a hajsza. Az átlagos játékmódok vannak itt is, nem is érdemes foglalkozni velük. Ami számít, az a hihetetlen frusztráló kezelés. Marha jó ötlet, hogy tudjuk csúsztatni a motort, amivel pl. kamionok, vagy levegőben tartott ládák alatt is át tudunk



csúszni, meg irtó izgalmas, hogy verekedni is lehet, de valahogy jobban örülnék neki, ha legalább három kanyar erejéig a motoron lehetne maradni sokszor. Mondom ezt azért, mert a buta forgalom, az érzékeny kezelés, meg a rengeteg dologra való odafigyelés azt eredményezi, hogy minden percben zuhanunk majd valahol. Amúgy nem lenne rossz, mert tényleg pergős, meg ritka a motoros próbálkozás versenyek terén, de egy olyan gépen, ahol a Moto GP már felépítette a saját kis trónját, ott kissé át kellett volna alakítani a játékot ahhoz, hogy sikere legyen. Kicsit szebbé varázsolni, valamint irányíthatóbbá. Oldalas teszt a 63.-ik megjelenésünkben.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

4,5 pont

THE ITALIAN JOB

Van egy elég egyedire sikeredett stílus, amit még a Driver nevezetű, nagysikerű játék teremtett meg. Elnevezése nem igazán van, de talán lehetne „kapkodós, küldetés alapú autós programnak" hívni. Kevesen próbálták eddig ezt a műfajt megcélozni, többnyire nem is lettek akkora sikerek az új alkotások, mint a nagy elődő. Az Italian Job már megjelent PS1-re, de az új film miatt elkészült a legfrissebb verzió is, PS2-re...na meg az X-re. Grafikailag közepes a dolog, nem csúnya, néha még nézegetjük is a kellemesnek mondható várost, amit a programozók építettek fel a kedvünkért...de sajnos beszaggat időnként, ami azért lerontja az eredményt. A játszhatósága egész jó, már ha van türelmed ehhez az elszaladok ide, majd szaladok is vissza stílushoz. Nem...nem is a műfajjal van a gond, hanem azzal, hogy nincs benne semmi egyedi. Vala-



ki üldözése, valami ellopása, valaki követése...úgy, hogy észre ne vegyen. Ezeket már mind láttuk máshol. A PS-re jobb képviselői voltak ennek a fajta játéknak. Nem igazán fogott meg, de szinte senkit nem láttam még, aki arról áradozott volna, hogy az TIJ mekkora program, mennyire jó, hogy megvette. Talán csak a ráadásként elhelyezett egyéb játékmódok mutatnak kis érdekességet (leginkább a Stunt Driving), bár sokszor azoktól is a falra lehet mászni, de legalább ötletesek. Amennyiben még mindig érdekel a dolog, lapozd fel az előző számunkat, ha meg nem, akkor nézzük a következő áldozatot.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

5 pont

ENTER THE MATRIX

Ki ne ismerné az utóbbi évek egyik legismertebb filmjét, ami bizony nem csak a mozgóképes szakma szokásait változtatta meg, de még a szoftvergyártást is felforgatta teljesen (lásd: Max Payne, Bloodrayne, stb...). Nem merülök bele, hogy maga az alkotás mennyire minőségi, vagy mennyire nem, de az tény, hogy a Mátrix rendesen fel lett kapva, ezért nem kerülhette el a megjátékosítást sem. Nem is akármelyik csapat vette kezébe az ügyet, mivel a nagy nevű Shiny dolgozott a virtuális változaton (bár kérdéses, hogy vajon mi virtuális, vagy mi a valóság...hehehehe). Azonban kiderült, ez sem elég a hatalmas eladásokhoz, mert valami hiányzik belőle. A grafika nem egetverő, de viszonylag kidolgozott (az igazi probléma a pályák megvalósításában van), a játszhatósággal annyi a bibi, hogy időnként kicsit nehéz lépést tartani a történtekkel, valamint bevinni az ütést/lövést a célpont valamely testré-

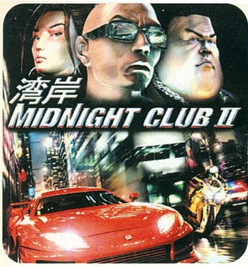


szébe. A zenék marhára tetszettek, néha tényleg a filmben érezhetjük magunkat miatta, a szavatosság meg csak addig elég, amíg végig nem visszük a programot. Mivel a küldetések helyszínei elég sokszínűek, valamint nem csak szaladgálunk, de autóba is pattanhatunk, vagy a hajónkba...egy darabig leköt majd. De sajnos az egyforma folyosók, alagutak nem fognak még egyszer rávenni arra, hogy elővegyük a lemezt. Még az egyébként jópofa (direkt a játékhoz felvett) jelenetek, vagy a történet sem vesz rá erre minket. Itt baltáztak el valamit a készítők. Mert csak rohanunk, gyepálunk, ölünk, de nem látjuk a végét...ezért egyszeri szórakozás. Sajnos. Teszt a 62-es Konzolban.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

5 pont



MIDNIGHT CLUB 2

Az illegális versenyeknek nagy a rajongótáboruk. Nem tudom, miért van, de tényleg élvezetes volt a DC-s Tokyo sorozat, vagy az NFS (legalábbis a fénykorában, bár az Underground elég komolynak ígérkezik). A nagyon jó (néha viszont bukást eredményező) ötleteiről híres Rockstar MC játékának első része nem aratott felhőtlen sikert. Azonban a srácok nem adták fel, inkább nekifeszültek a folytatásnak, amit lényegesen jobbá akartak tenni, mint elődjét. Ez részben sikerült is. De csak részben. Jó lett a hangulat. Nagyon! Én rosszul lettem az első epizódtól, nem is mertem közeledni idáig a kettes rész felé, de nagyon kellemesen csalódtam. Leültem elé, azután pár óráig nem is álltam fel. Hajtottam az éjszakai versenyeken az alattam feszülő kasztnit...áthajtottam tömegeken (az embereket el lehet ütni, egész szép kis szaltókat vetnek szegények...hehe), a

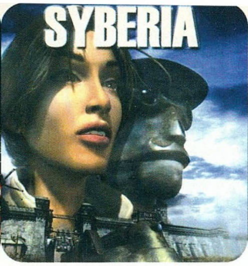


különböző tárgyakon, vagy az épületeken...közben pedig el is felejtettem, hogy mennyire nem kedveltem az előzményt. Van azonban egy-két probléma is. Ilyen a grafika. Már-már csúnyának is nevezhető, mert alig-alig kidolgozottak a terepek, járgányok. Ez nem nagyon engedhető meg egy ilyen hardver esetében. A másik probléma a szavatosságnál van, mivel egy darabig ugyan szórakoztató, de idővel eléggé bele lehet unni az ámokfutásba. Ezen pedig még a LIVE támogatottság sem segít. Aki él-hal a műfajért, az próbálkozhat vele, de átlag játékosoknak nem nagyon tudom ajánlani...legalábbis hosszabb időre nem. Teszt a 61. számunkban.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

6 pont



SYBERIA

Van egy nagyon ritka stílus a videojátékok között. Ez a gondolkodásról szól, valamint arról, hogy kalandozzunk valami olyan szerepben, ami nem annyira hihetetlen, de mégis olyan helyzetekbe kerülhetünk általa, amik a hétköznapokon többnyire nem várnak ránk. Ezek a szimplán kalandjátéknak nevezett alkotások (lehet point and klick is) nem tudhatnak maguk mögött milliónyi rajongót a világ minden tájáról, de vannak fanatikusai, akik megszereznek minden résztvevőt ebben a műfajban (főleg, hogy nem is olyan nagy a választék). Nekik szól a Syberia. Nekik szól a kalandos keresgélésével, ami alatt rengeteg fejtörővel találkozhatunk, na meg felgöngyölíthetjük a kicsit furcsa sztori mellékszálait a történet teljes megértéséhez. Mindehhez valami perverz világ is járul, a robotszerű masinák jelenlétével, valamint a kicsit borongós hangulattal, ami elsőre valami horrort

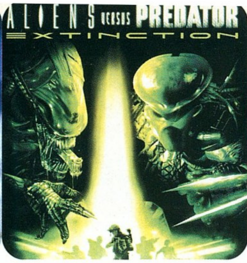


sejtet, de igazából nincs ilyesmiről szó. Ez egy nyomozgatós program, ami vagy rabul fog ejteni, vagy hihetetlen módon untat majd. Utóbbi esetében fél óra után kiveszed a gépből, előbbi esetében nem állsz meg addig, míg végig nem játszottad, még annak ellenére is, hogy az irányítással kisebb gondok vannak (nem mindig úgy reagál a hős a kezelésre, ahogy kellene), vagy hogy a grafika nem hozza ki a gépből a benne rejlő lehetőségeket. De nem baj...ezért készült ez a játék. Ritka stílus képviselője...ha vonz, próbálkozz meg vele, mert elég jó...a határain beül. Ha nem izgat az unalmas mászkálás: messze kerüld el. Két oldalas teszt a 61-es megjelenésünkben.



MÁS VERZIÓ: PS2

7 pont



ALIENS VS PREDATOR: EXTINCTION

Szinte nem ismerek olyan embert, aki ne szeretné vagy az Alien sorozatot, vagy a Predatort. Én inkább a Giger szülte bestiákra teszem le a voksom, de az egyik bolti beosztottam például a Ragadozót tartja hatalmas becsben. Ilyen az élet. A lényeg, hogy mindkét történeti ág nagyon sikeres, ezért ideje is volt végre egy az ezt a témát feldolgozó játéknak megjelennie (ha már a Sony sok más mellett a Colonial Marines-t is csak ígérgette). Nagyon örültem neki, de szerintem még rengetegen vannak így vele. Ami még inkább különlegessé teszi a programot, az a hibrid, akció/stratégia (valós idejű) stílus felhasználása. Hihetetlen élmény a tengerészgyalogosokkal irtani minden támadó lényt, vagy a ragadozókkal vadászni a különböző erejű prédákra, illetve az idegenekkel bolyt kialakítani, utána pedig csapatostul lerohanni a behatolókat. Mert mindhárom kasztot választhatjuk, ami azért nem egy rossz dolog. Az emberek, sagadozók oldalán inkább az

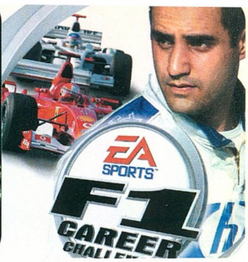


akció dominál, mivel építkezni nem lehet, egységeket pedig pénzért lehet rendelni, de az idegenek oldalán már saját magunk gyárthatjuk kis tojásainkat a felnevelt királynővel, hogy aztán az édes hangokat kiadó, aranyos arctámadókkal megfelelő gazdatestekre lelhessünk, végül pedig teljes hadsereget neveljünk ki belőlük. Nagyon hangulatos, még akkor is, ha csak a csatákon van a hangsúly. A hangok, zenék eszméletlenek, a grafika kicsit egyszerű, de a célnak megfelel. Rajongóknak mindenképpen ajánlott program, de akiket hidegen hagy a téma, azok tegyenek próbát a vásárlás előtt, mert nekik akár unalmas is lehet majd a vérengzés. Nekem nagyon tetszett azonban, meg a legtöbb ismerősömnek is. Teszt az előző számban.



MÁS VERZIÓ: PS2

8 pont



F1 CAREER CHALLENGE

Kicsit már kezdtem megcsömörleni a minden évben kiadott F1 termékektől, amik már kismillió változatban léteztek, valamint nem sok újítást mutattak fel az esztendők múlásával. Talán ezt az EA műhelyében is felfedezhették, mert kivételesen nem a szokásos formulával jöttek ki a tisztelt nagyérdemű elé, hanem egy teljesen új alapötlettel, ami arról szól, hogy kreálsz magadnak egy saját karaktert, betanulod vele a legfontosabb tudnivalókat (F1 kapcsán), azután mehet a hagyományos verseny. Ez azért jópofa, mert végre nem kell a közismert figurákat választani, hanem a saját neveden, saját nemzeted színeiben is indulhatsz a futamokon, így beindítva önálló karriered. Kimondottan tetszik az ötlet. Nem egy agyonbonyolított dolog, amin alapul, de legalább használható. Dicséretes az EA részéről, hogy ilyesmibe belemennek. Az már azonban nem az, hogy a grafikus motoron szinte semmit nem (vagy egyáltalán: semmit nem) változtat-



tak. Szerintem grafikailag sokkal többet ki lehetett volna hozni a dologból. Persze...tudom, hogy több munka lett volna a finomítgatás, mivel multiplatform a drága (PS2 teszt: Konzol 61), de attól még ki lehetne használni az adott gépek tudását, ha már annyi pénzt rááldozunk az eredeti szoftverekre. Ez még mindig megbocsájthatatlan bűn a számomra, de egyébként minden rendben van a játékkal. Nincsenek túlbonyolítva a dolgok, minden átlátható, valamint élvezhető is. Aki szereti a sportágat, az nyugodtan ruházzon be rá, mert megéri. Szóval versenyre fel, záruljon ezzel a szoftverrel a Leltár, amiben volt egy-két egész kellemes játék is.:)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

8.5 pont

CAPCOM GT... AZ ÚJ SIKERVÁROMÁNYOS?

GROUP S CHALLENGE



Néhány nappal korábban, egy este hasonlóan görnyedtem a monitorom előtt, mint most, csak akkor nem tesztet írtam, hanem a világhálón keresgéltem új X-es fejlesztések után. Akkor akadtam rá a Capcom új autós játékára, a GSC-re...

Minden gépnél vannak olyan programok, amik önmagukban elegek ahhoz, hogy valaki beruházzon az aktuális hardverre. A PS2 esetében ilyen mondjuk a Gran Turismo 3, ami igen nagy rajongótáborral rendelkezik, általában fel is hozzák példálózásként a gép tulajdonosai, ha „konzolháborúról" van szó – éppen úgy, mint a Halo-t az X tulajdonosok. Természetesen más gépeken is megpróbálják a nagy ellenfelet „megalkotni" minden sikeresebb exkluzív név esetében, így van ez a GT3-mal kapcsolatban is. Emiatt történhetett meg, hogy a szokásosnál kicsit jobban ráizgultam a Capcom műhelyében készülgető szoftverre, mivel ők is pont az előbb említettek tükrében álltak neki a munkának...vetélytársat kreálni a konkurenciának, csak az X-re. A hírek szerint jönnek a valódi márkák, a valósághű vezetési élmény, a rengeteg fejlesztési lehetőség, valamint az élethű, ragyogóan kidolgozott grafika. Emiatt örültem meg a hírnek – mert jó lenne egy igazán profi versenyjáték az apró kis dobozunkra (apró, mert ugye minden relatív...lehetne akár teherautó méretű is, de nem akkora :)

Vártam, vártam, azután hirtelen meg is jelent, minden különösebb hírverés nélkül. Vihar előtti csend. Ha valami ennyire halkan jön ki, abból vagy valami nagyon nagy dolog lesz, vagy pedig bukás. Feszülten figyeltem a helyzetet, egészen addig, amíg elém nem került a korábban említett címmel ellátott korong, jóságos Martin atyánk jóvoltából. „Két oldal fiam, se több, se kevesebb...". „Értettem uram..." – mondtam, miközben tisztelegtem, majd hátropogtató hajlongások közben kisunnyogtam az ajtón. Itthon leheveredtem az ágyra, majd behelyeztem a DVD-t a gépembe, bekapcsoltam a tévét, hogy aztán csak a képernyőn megjelenő jól ismert feliratra összpontosítsak...CAPCOM. Azután felpörgött a lemez, számomra pedig megszűnt a külvilág...

...AHOGY ELKEZDŐDÖTT A JÁTÉK

Először egy szolid, mondhatni semmitmondó bevezető filmecskével szembesültem, ami sajnos nem lett túl hangulatos. No nem baj, én a verdákkal akarok száguldozni, nem pedig moziba készültem, szóval semmi probléma, lépjünk tovább. Főmenü. Hááát...elég szegényes, az opciókon, visszajátszások megtekintésén, valamint két játékmódon kívül semmi nincs. Először a beállításokat vettem szemügyre, ahol csalódottan tapasztaltam, hogy nem lehet a saját zenéimet futtatni a versenyek alatt. Nagy szomorúságomban megkavartam gyorsan minden beállítást, majd elégedetten távoztam, hogy beletekintsek az *Arcade* és *Circuit* lehetőségekbe. Előbbin belül van egyjátékos és kétjátékos változat (csak egymás ellen), illetve olyan verzió, ahol a gép is csak olyan autókkal van, mint amilyet te is használsz, valamint idő elleni küzdelemre is lelhetünk. De ezeken kívül semmi. Ez még mindig kevés.

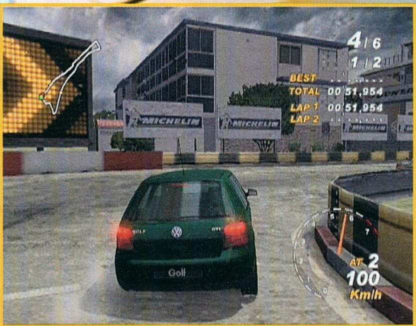
Akkor jöjjön a második, avagy a karrier mód. Ezen belül lehet versenyezni is, valamint itt találhatod a garázst, a műhelyed (ahol a járgányaidat birizgálhatod meg), és itt vásárolhatsz autókat, alkatrészeket. Menteni is itt tudsz, amennyiben szeretnél. A vásárlásnál valós márkák állnak rendelkezésedre, nyugodtan lehet nézelődni, keresgélni...van itt minden, kezdve a Fordtól az Audin át egészen a Dodge-ig. Mindenki megtalálja a számára ideális lehetőséget, bár az elején szokás szerint igen szűkös limit áll majd rendelkezésünkre a vásárláshoz, szóval nem tudunk majd egyből a legjobb márkákból válogatni. Pénzt természetesen a versenyeken lehet nyerni. Megszokott módon ott lesznek a bajnokságok is, amik kategorizálva vannak az autók tudásának megfelelően, ezeken érdemes indulni, hogy minél vastagabb lehessen a tárcánk, minek segítségével a már meglévő járgányunkat fejlesztgethetjük, vagy akár újat is vehetünk. Ez a rész teljesen olyan, mint a GT3-ban, átlátható menüben nézelődhetünk a lehetőségek között, ami azt jelenti, hogy a felniktől kezdve a motorig mindent megváltoztathatunk. Na jó, nem mindent, annyira azért sajnos nem bő a választék. Mehetünk még teszt-utakra is, amik során kis gömböket követve kell végighajtani a pályákon – ez valahol a klasszikus Pac-Man esetét juttatta eszembe, ami kicsit nevetséges volt hirtelen. Nem nagyon időztem vele, az őszintét megmondva...

A harmadik választásunk a párbaj, amiben mindig egy az egy ellen mérkőzéseken kell majd teljesítenünk. Ha egy „bajnokság" összes résztvevőjét levertük már, akkor autót is nyerhetünk. Én jobban szeretem a tömeges ámokfutásokat, de azért el lehet ezzel is szórakozni. A klasszikus bajnokságon belül pont az vár, amit megszokhattunk már másik programokból is, ez azt jelenti, hogy egymás után nekiindulunk pár pályának, amiken összemérhetjük tudásunkat a gépi ellenfelek kis csoportjával. Győzelem esetén jutalom vár ránk, azután mehetünk a következő helyszínre. Az irányításról nem írok, mert teljesen adja magát, még az is könnyen ráérez az ízére, aki soha nem játszott ilyen jellegű játékkal. Sokat nem lehet mondani a témában, inkább leírnám a hirtelen észrevételeimet.

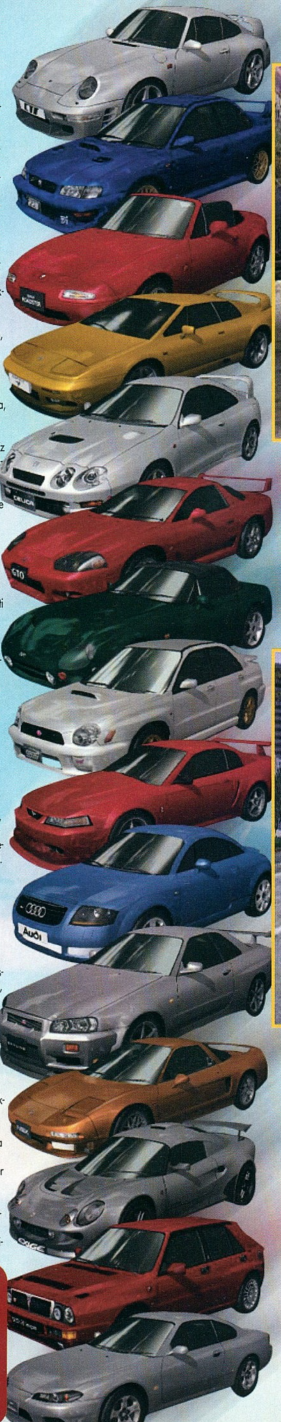








SZÁGULDOZÁS KÖZBEN...



Mivel nem szeretek sokat szöszmötölni, mindig hamar belevágok a sűrűjébe. Így indultam most is. Gyorsan kiválasztottam valami tragacsot, aztán *adj neki* alapon nekivágtam valamelyik versenynek. Az első tapasztalatok nem voltak a legrózsásabbak. Először azt állapítottam meg, hogy a grafika nem valami nagy szám. Nem lehet rá azt mondani, hogy kifejezetten csúnya, csak egyszerűen semmi igazán szép sincs benne. Olyan *átlagos* kivitelezéssel rendelkezik, ami manapság már alapkövetelménynek számít, ha valamelyik cég legalább pár darabot is el szeretne adni a termékéből. Vannak hibái, és jobb tulajdonságai is. Előbbiek közé tartozik az, hogy az árnyékokkal nagyon nem vagyok megelégedve, mivel tiszta rece mindegyik, ráadásul remegnek, mint a villával megpiszkált kocsonya. Ezt nem lett volna szabad így belerakni a programba! A fák, nézők 2D-ben álldogálnak a helyükön, ettől élettelen és sivár a háttér, pedig a házak egészen kidolgozottak, meg az utak is. Ködösítést nem nagyon leltem, még osztott képernyőn is megnyugtató a helyzet. Az autók mutatósak ugyan, de nem ez a maximum, ami kihozható a gépből, ami pedig leginkább zavaró, az a kanyaroknál látható furcsán megjelenő szaggatás, ami olyan, mintha beremegne a kamera. Ilyet még nem tapasztaltam, nagyon furcsa, valamint zavaró is. Hihetetlen, mennyire kétoldalú a játék. A játszhatóságra ez éppen ennyire igaz. Valahol az árkád, meg az élethű szim között van az irányítás, illetve a fizika. Ez is olyan átlagos. A törésekhez rossz szokás szerint nem járultak hozzá a cégek, így még karcolás sem eshet a járgányokon. Ehh...le lehetne erről szokni.

Ami viszont már a kezdetektől kezdve zavart, az a zene volt. Tipikusan árkád jellegű prüntyögés techno köntösben, ami nagyon idegesítő néha. Nem is annyira a gépzenével van bajom, mert azt is lehet igényesen tálalni (bár köztudottan nem az a kedvenc műfajom), de jelen helyzetben kábé egy, vagy kettő számmal találkoztam, amiktől nem téptem a hajam. Legalább a merevlemezről lehetne hallgatni mjúzikot, ha már a Capcom nem erőlteti meg magát. Egyszóval mindenhol vannak problémák, emiatt pedig a hangulat is erőteljesen romlik. Az egész egyben pedig szavatosságilag addig tart, amíg van az embernek türelme a körözésekhez, meg a kasztnik brummogásához. Valahogy semmi nincs benne, ami igazán megfogná az embert. Leginkább a Sega GT-hez tudnám hasonlítani, az volt hasonló hatással rám. Viszont...ha már azt szóba hoztam, nézzük is meg, milyen minőségű alkotások jelentek meg eddig...

GYŐZZÖN A JOBBIK!

SEGA GT 2002: „A SEGA most is olyan terméket adott ki, amiben igazi kivetnivalót nem találhatunk. A GT2002 jól megállja a helyét a neki szánt szerepkörben, de valószínű, hogy egy szépen kivitelezett és hasonló felépítésű stuff megjelenésekor komoly problémával szembesül majd, és ez az átlagosság lesz." – SiD, 54-es Konzol. Hát igen. Az átlagosság. Játszható program volt, de messze nem egy Gran Turismo. Közepes sebesség, sokszor unalmas versenyek, változóan kidolgozott grafika, szintén árkádos zenebona. De abban legalább rakhattunk fel saját zenét is. Úgy 5.5 pont körül értékelném.

WORLD RACING: „Gyönyörű, nagyszabású, és van benne kihívás, de inkább csak esetenkénti ámokfutásra alkalmas, mintsem hosszú ideig tartó, többszöri végigjátszásra. Mercedes rajongóknak erősen ajánlott, ha másért nem, a sok valós adatért, amit megtudhatunk az autókról." – FREAK, 59-es szám. Hmm. Ezzel a programmal gondban voltam. A grafika nagyon szép volt, de van benne valami furcsa, talán olyan PC-s szaga volt, amit valamiért nem bír a gyomrom, de még ma sem tudom, mi zavart benne annyira. Az azonban biztos, hogy időnként szaggatott, ami elég nagy hiba. A menürendszere átláthatatlan, tiszta káosz...még sokszori próbálkozás után sem lehet megszokni. Háttérzenének azt állítunk be, amit akarunk, ez el is várható az X esetében. Nagyszerű érzés volt kipróbálni minden típusú Mercedes járgányt, de a kezelés, és a fizika sajnos nagyon árkádosra sikeredett. Összességében használható, de nincs igazi húzóereje, ami miatt nagyobb siker lehetett volna. A 6 pontot megkapta volna tőlem.

PROJECT GOTHAM RACING: „Jól összehozott program a PGR, nem lehet rá panasz, bár még tartózkodik az egyéni jelleg viselésétől, de talán a fejlesztés alatt álló második rész majd megmutatja, miről is szól az a bizonyos Gotham Racing Project. Várjuk nagy-nagy szeretettel." – SiD, 54. Konzol. Már az előd is sikeres volt DC-n, ami köszönhető volt a nagyon szép grafikának, a néhol egészen élethű kezelésnek, valamint az igazán jópofa pontgyűjtésnek, amihez nem volt elég gyorsnak lenni, de még stílusosan is kellett vezetni. Aki még nem játszott vele, az mindenképpen tekintse meg, bár talán most már inkább várjon kicsit, hogy kezében lehessen a minden szempontból ígéretesnek tűnő folytatás is, amit remélhetőleg nem is fognak majd elszúrni. Megérdemelte a 7 pontot.

RACING EVOLUZIONE (APEX): „Tartalmilag az RE ötöst érdemel, a sztori alapú végigjátszás jó húzás volt. A megvalósítás a versenyek mondhatni gagyi színvonala miatt már nem ilyen vidám dolog. Nem mintha a GT3-ban leesett volna az állunk – az ütközések ott is butuskák voltak –, de ennél összességében lényegesen komolyabb élményben volt részünk." –FREAK, 59-es szám. Egy autógyártó cég beindítása? Hatalmas ötlet! Kár, hogy nem én találtam ki. Elkészíted a saját kis márkádat, amit aztán a versenyeken futtatsz fel. Ha jó vagy, jönnek a megrendelések, meg az új fejlesztések. Az újságok előtt kell igazán jól szerepelni, onnantól minden simán megy. Bár magába a készítésbe nem volt beleszólásunk, mégis nagyon tetszett az ötlet. A grafika is gyönyörű volt, sebességérzetünk is lehetett, az irányítás érzékenységéhez pedig csak technikás vezetés kellett, azzal meg lett oldva minden probléma. Nekem nagyon tetszett. Egyetlen komoly negatívuma volt: az ellenfelek lerázhatatlanok voltak, lökdösődtek, mindig a legrosszabb helyre álltak be előttünk...kicsit csalás szaga volt. Ettől függetlenül igen használható. 7.5 pont simán járna neki.

MARTIN BELESZÓL!

Borzalmasan sajnálom, hogy megint nem sikerült. Azt hittem, hogy *most*, majd *ez*... De nem. Az ígéretes E3-as bemutató, a gyönyörű screenshotok, a dögös kocsik és a tuningolás lehetősége mind-mind azt vetítették előre, hogy a Capcom most végre odavág, és kiad egy GT3 szintű, igazán **komoly** autós stuffot Xbox-ra. Hát, maradt a közepes színvonal. Most gondoljatok bele: ha +2 pont lenne az értékelőben, sokkal előrébb lennénk? Ennyi...





VÉGSZÓ

Ezek voltak tehát a legnagyobb nevek – eddig. Hogy a GSC mennyire válik be közöttük? Szerintem már sejtitek. Bár a Capcom a felső határt tűzte ki célnak, mégis csak az átlagos középmezőny jutott neki – köszönhetően mindazoknak a tényezőknek, amiket már leírtam. Szerintem egyébként a cégnél nem igazán vannak otthon a szimulációban, hiszen mindig is az árkád gépeken dolgozgattak, ezért furcsa is volt hallani, hogy valami ennyire komoly dologba vágták a fejszéjüket. Mondjuk nem is jött össze nekik. Érződik az egész programon a „capcomos" íz, szinte hallani az „Insert Coin" bemondást. (Azt hiszem, ez lehet a helyzet a SEGA esetében is.) Bár ez is csak a zenét, a fizika kétoldalúságát, meg a droid módra viselkedő ellenfeleket magyarázza meg, a grafikai bakikat már nem annyira. Ez utóbbi egyszerű hanyagság eredménye. Hát tényleg így kell egy játékot megjelentetni 2003-ban? Leültem mellé, eljátszogattam vele, de semmi maradandó élményt nem okozott, ráadásul én olyan vagyok, hogy ha leültetnek egy üres szobában, majd a kezembe adnak egy üres papírlapot, akkor azzal is elszórakoztatom magam :) Ehhez marhára nincs szükségem ennyi pénzért tévére, gépre, na meg a lemezre. El is adom őket, azután meg veszek egy nagy csomag rajzlapot, és csendben el leszek a nyugodt kis világomban :)

Egy szónak is száz a vége (gondolkozott már valaki ennek a mondásnak az értelmén?), alaposan próbáld ki, mielőtt megveszed! Nehogy csalódás érjen...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

GROUP S CHALLENGE

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
1 mentés 10 blokk

✔ autóverseny, gt mód, fejlesztgetés...
✕ semmiben nem emelkedik ki az átlagból, lapos, szürke...

5.5 pont



Kicsit szomorkás hangulattal (nyugi, még mindig nem szerettem meg a Kisnyált és a Bronzont :) ültem neki az **F-Zero GX**-nek, ami sokakat lehet, hogy meglep, hiszen a Gamecube tulajdonosok 90%-ka a fél kezét adná azért, ha még az európai premier előtt kipróbálhatná valamelyik NTSC verzióját a programnak – bár azt gondolom sejtitek, hogy nem éppen emiatt vagyok letörve. Szomorúságom és csalódottságom oka az, hogy Schumi megint megnyerte a F1 világbajnokságot, és bár matematikailag még van esély a Raikonennek is, gyakorlatilag már az Indanapolis-i pályán eldőlt mindent. Istenem, elvettek egy évet az életemből, teljesen feleslegesen izgultam végig a teljese évadot!

No, de elég a nyafizásból, térjünk vissza a tesztelendő programra, ami nem kis múltra tekint vissza, hiszen olyan elődökkel büszkélkedhet, mint a Super Nintendo-s F-Zero, aminek még egy folytatása is megjelent SNES-re, igaz csak japánban (ez volt az F-Zero 2). A játék elég nagy rajongótáborra tett szert, köszönhetően a kazettában található FX chipnek (ha jól emlékszem, az volt benne, vagy valami hasonló), aminek a segítségével, és az SNES Mode 7 grafikai megjelenítésével egy igen baba, látványos és gyors futurisztikus versenyjátékot kapott kézhez a vásárló, landóan lekoccolt pályák-kanyarok széleire emlékszem.

Mivel belső N fejlesztés volt az anyag, az N64 világrajövetelekor akár még az életedet is feltehetted volna rá, hogy kijön majd erre a gépre is, a felturbózott remake, ami aztán be is következett. Én egy percet nem játszottam vele, de a haverok azt mondják, nem volt valami nagy durranás (főleg grafikailag volt elég egyszerű darab a szentem), ami érthető is volt, mivel maga a N64 sem durrant akkorát, mint azt szerették volna az SNES sikerein elbizakodott cég vezetői. És akkor most itt a Gamecube, és megint ott tartunk, hogy játék az nulla, csak az anyacég egykori ütős címeinek újrafeldolgozására várnak szegény géptulajok (ja, meg a feltuningolt MGS-re, ami engem kb. annyira mozgat meg, mint egy száznúsz kilós, foghíjas, félszemű, púpos gádzsó). Habár...ha jobban belegondolok, tök csocsi dolog, hogy végre a Nintendo tulajok is MGS-ezhetnek, csak egy a bibi: akinek anno PS1-e volt, az kis túlzással már el is felejtette a játékot, ami elég kevés, hogy egy nagyobb vásárlóréteget maga mögé állítson a fiatalok közül.





persze szigorúan *nem mai szemmel* vizsgálva a programot. (Sajnos egy nálam is landolt, de hazudnék, ha azt mondanám, hogy egy napnál tovább bírtam vele játszani – én barom a Super Mario Worldöt adtam érte, még jó, hogy csak három hétre cseréltem el az egyik padtársnőmmel a szakközépben – ugye Trixi?) A mai napig is csak a villogó utakra és az ál-

SZÁGULDÁS 2000 KM/H FELETT

Amire még a kezdés előtt felhívnám a figyelmet, az a memóriakártya blokkjainak *mérhetetlen felzabálása* a játék részéről. Rögtön lefoglal négy blokkot a játék különféle beállításainak, és a kupákban elért eredmények tárolására. Újabb három-három blokkot kér minden egyes új tervezésű emblémáért, és elmentett szellem-időeredményért. Ha véletlenül egy visszajátszást szeretnénk újra megnézni, azért háromtól-tizenhárom blokkig kell áldoznunk, és végül jöjjön az igazi szörnyeteg: ha egy saját hajót akarunk elmenteni a kártyára, akkor az tizennyolc vaskos blokkba fog kerülni. Ebből is látszik, hogy aki igazán bele akarja magát ásni, a játék – egyébként mélynek korántsem nevezhető – tartalmába, annak majdhogy nem egy teljesen üres memóriakártyára lesz szüksége! Halleluja!

A főmenü nemes egyszerűségével tárja elénk a lehetséges játékmódokat, nézzük ezeket szép sorban. Az első a **Grand Prix**, ami nevéből adódóan a bajnokságokat takarja. Versenysorozatból kezdetben három áll rendelkezésünkre: a **Ruby**, a **Sapphire** és az **Emerald** kupa, amiket a három nehézségi fokozaton teljesítve még további két bajnokság, a **Diamond** és az **AX** nyitható meg. Ez utóbbi érdekessége, hogy ha jól tudom, megegyezik az igényesebb játéktermekben megtalálható F-Zero AX automata pályáival. A dolog azonban nem áll itt meg, mivel az említett automatán van egy memóriakártya nyílás is, ahová ha bedugjuk a kis mentett állásunkat tartalmazó kártyát, lehetőségünk lesz mindenféle adatok fel- és letöltésére! A **Vs. Battle** különösebb magyarázkodást nem igényel, itt kettő vagy több emberi ellenfél mérheti össze tudását. Sajnos ebben az esetben a sebesség érdekében le kell mondanunk a gépi ellenfelek garmadáról, és magányosan, csak humán társainkkal rójuk a köröket. A **Time Attack** a szokásos kör- és versenyidő döntögetés – érdekességként megjegyzem,

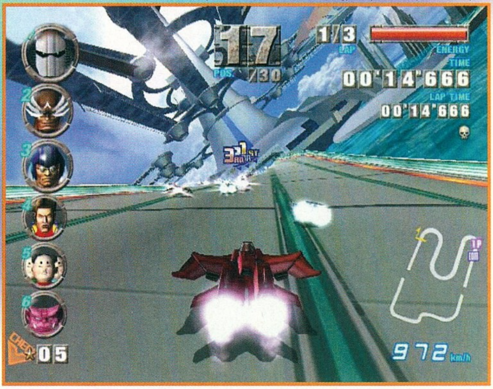






hogy ez a játékmód időtlen idők óta benne van a legtöbb versenyjátékban, mégis szerintem ezt hiányolná legkevésbé a nagyközönség, ha egyszer „véletlenül” valaki kifelejtené egy stuffból. A **Practice** a gyakorlás. Ez egy igen hasznos opció, mivel mielőtt nekikezdenél a tréningnek, beállíthatod a verseny paramétereit, például, hogy hány kör legyen, legyenek-e ellenfelek stb., ami már csak azért is jó, mert van néhány olyan bonyolultabb pálya, amit rendesen be kell gyakorolni, esetleg többször is végig kell menni rajta, hogy megtaláld a rövidítésnek szánt ugratókat, vagy hogy jól begyakorlod a turbók elhelyezkedését. A **Replay**-nél a már fentebb említett elmentett visszajátszásokat tudod megtekinteni. Az **Option**-be bele sem érdemes nézni annyira alap, hasonlóan a **Pilot Profiles**-hoz, ahol mindössze csak a pilóták kis életrajzi összefoglalóját olvashatod végig, amennyiben tudsz angolul. Ami kimaradt az a **Customize** és a **Story**. A Story-ban Falcon kapitány történetét játszhatod végig, aminek a végén megküzdhetsz Black Shadow-val, azzal a fura démonszerű figurával is, aki az egész F-Zero GP-t a markában tartja.





A játék ezen része fejezetekre van osztva, és gyorsan elmondom, hogy mi történt velem, nehogy ti is megszívjátok. Szóval a prológus után egy kis gyakorlás következik, aminek a lényege, hogy adott idő alatt végigszáguldj egy pályán begyűjtve az összes kapszulát. Első fokozaton elsőre megvolt, mondom, most hogy már ilyen mászter vagyok, jöhet valami keményebb küldetés, de a következő fejezet csak nem akart megnyílni. Nekifeküdtem hardon is a cuccnak, kb. három órát szenvedtem (mert ugye a limit kevesebb, a kapszula viszont több) mire sikerült, de csak nem nyílt meg a chapter two. Miután jól kidühöngtem magamat, jött a *megvilágosodás*: a következő fejezetet meg lehetet venni a F-Zero Shopban (Customize menü)! Királyság, de legalább neked már nem kell egy fél délután elkúrnod az életedből...

Egyébiránt itt tudsz saját gépet is készíteni, amin aztán tudsz meghajtót és pilótafülkét is csereberélni az olyan apróságok, mint a színválasztás és a saját embléma elkészítése mellett. Ha még nem mondtam volna: a megnyert versenyekért ticketek járnak, amiket itt költhetsz el. Alapból ugyanis csak néhány versenyző + hajó választható, a maradékot itt kell megvásárolni.

A hajóknak három fő tulajdonsága van: ebből leginkább lényeges a boost (egyfajta turbózás), de nem elhanyagolható a body sem, azaz, hogy mennyi sérülést bír ki a kaszni. Ha jól végigmustrálod a kínálatot magadtól is rájöhetsz, hogy jó választás nincs, még a legdrágább gépek sem tökéletesek, az olcsóbbak meg egyenesen használhatatlanok. Az tehát, hogy összerakj egy ütős kis járgányt, mini-játék a játékon belül. Ebbe nagyon most nem is merülünk bele, aki akar, az pattanjon fel a netre, ahol számtalan, játékosok által kikísérletezett variációt talál majd magának, szóval lehet próbálkozni. A játék tartalmi része nagyjából ennyi lenne, úgyhogy most nézzük át a túloldalra – a kivitelezésre, a megvalósításra, azaz a technikai oldalra.

SOKAN, GYORSAN, RÖVIDEN

Hmm...mivel is kezdjem? Elölről, hátulról? Szeretem hátulról, kezdjük onnan! Szerintem a pályák túlnyomórészt túl rövidek és egyszerűek. Ezen persze lehet vitatkozni, mivel nézőpont kérdése, hogy egy maximum másfél percig tartó kör elégséges-e avagy sem, de ennél azért többet vártam. (Utoljára az N64-es Pod Racerrel játszottam a stílusban és az jobban bejött!) Vannak ugyan extrém bonyolultságú versenyek, ahol akár több szinten is haladhatunk, ha ügyesen kihasználjuk az ugratókat, de nem ez a jellemző a játékra. Bár minden pálya elágazik, és számtalan akadály nehezíti – ilyen például jeges-lávás felület, de említhetném a kis aknaszerű tereptárgyakat is, amik belerohanás esetén felrobbannak – az előrejutást, *én úgy érzem* a három kör és a pályák hossza sok esetben nem biztosítanak elég időt, hogy biztosan megnyerjük az adott versenyt, és sokszor csak balszerencsén (vagy az elég furcsán kifejlesztett ellenséges mesterséges intelligencián) és a turbózáson múlik, hogy mi szakítsuk át a virtuális célszalagot. Pokolian be kell tanulni a pályákat, és most csak a legkönnyebb fokozatról beszéltem, ahol az ellenfeleink még leginkább csak a gyorsulással vannak elfoglalva, nem pedig a többi versenyző leamortizálásával. Turbózni (boostolni) egyébként csak a második körtől lehet (Y gomb), ez olyan hatással van ránk, mint a sima gyorsító „kapuk”, azaz hirtelen megdobja a hajónk teljesítményét. Viszont míg a „kapuk” nem használnak energiát, a boostolástól radikálisan lecsökken a gépünk energiaellátása, ezért (meg azért is, mert boostolni szinte csak egyenesben érdemes), jól gondoljuk végig, hogy mikor nyomkodjuk el a turbónkat, mivel ilyen állapotban elég egy koccolás és felrobbantunk. Boostot tölteni is lehet a pálya nyomvonalán látható színes csíkokon haladva, amikből persze egyre kevesebb (és egyre vékonyabb) lesz majd csak, ahogy haladunk előre az egyre keményebb kupákban.





Az irányításra is kitérnék egy kicsit, mivel van néhány trükkös megoldás a játékban. Az első mindjárt, hogy annak megfelelően állítsuk be a gépünket, hogy hatalmas végsebességet, avagy jó irányíthatóságot akarunk – értelemszerűen egy ovális körpályánál inkább a végsebességre menjünk rá. Aztán ott van a kétféle támadás is, mindkettő „közelharcnál” jön kapóra (Z, vagy X gomb + irányok), amikkel kibillenthetjük az egyensúlyukból az ellenfeleket. De ami igazán lényeges, az a vezetési technikánk! Lehetőségünk van ugyanis a sima analóg karos irányításon kívül farolva, illetve becsúszva is bevenni a kanyarokat, amik már csak azért is jók (mint minden Nintendo játékban a Mario Kart óta), mert az ilyen driftekből felgyorsulva lehet kijönni (aki sokat játszott a Mario Kart 64-el, annak biztos ismerősek lesznek a színes kipufogó füstöcskék, vagy épp a pipák :) Na, ehhez hasonló, hanem is látványban, de van az F-Zero GX-ben is. (Kicsit megmosolyogtató, hogy a készítők egy force feedbackes kormányt is figyelmünkbe ajánlanak a jobb játszhatóság érdekében.)

A sebességre nem lehet panasz, mivel az végig folyamatos, és kellően gyors is a játék, de azért az a 2000 km/h szerintem csak reklámduma volt, mivel két nap folyamatos játék után sem tudtam, 1800 fölé jutni. A sebességről még annyit tudnék elmondani, hogy nem mindig jön le a képernyőről, hogy mondjuk most épp1400-zal repesztünk, de az is igaz, hogy most nem csak egy össze-vissza kanyarodó „szőnyeget” kapunk a talpunk alá, mint a 64-es verzióban. Most már odafigyeltek a környezet kialakítására is, ami nagyban hozzájárul a látvány *kiváló* osztályzatára, mivel a játék valóban gyönyörű, és a pályák is változatosak. Vannak fák, épületek, vízesések, hatalmas alagutak, ugratók, szóval minden szép csili-vili, neonfényesen futurisztikus, rideg és gigantikus, vagy épp a bolygó felszínén burjánzó növényzetben vág utat a versenysorozat. Néha a pályával együtt a fejünk tetejére állunk, vagy épp egy masszív üvegfalú folyosón a víz alá merülünk. Mivel én sosem voltam egy nagy F-Zero rajongó, megmondani sem tudnám, hogy találkozhatunk-e a játékban régi pályákkal vagy az összes helyszín vadonatúj. Az ugratókkal egyébként vigyázzunk, mert kétszer ugyan újrakezdhetjük az adott pályát, de a harmadik kiesés (esetleg felrobbanás) után buktad az egész bajnokságot!

Ha mindezekhez még hozzávesszük, hogy rajtunk kívül másik huszonkilenc versenyző is velünk együtt rója a köröket több-kevesebb sikerrel, már lehet némi elképzelésünk, arról hogy milyen szinten küldték meg a Kocka hardverét!

Mindezen pozitívumok ellenére én mégiscsak ugyanolyan szomorkás hangulattal tudom befejezni a tesztet, mint amilyennel kezdtem, és erről most csakis a játék tehet. A program ugyanis tipikusan abba a kategóriába tartozik, amibe mondjuk a Metroid is sorolható: aki belehabarodott már SNES-en, és végigjátszotta az N64-es verziót is, az nyakam rá, hogy ebbe is beleszerelmesedik, és az átlagos játékos számára teljes mértékben fogyaszthatatlan hard illetve very hard fokozaton is végignyomja az összes bajnokságot és a sztori módot is, behozva az összes hajót, alkatrészt és pályát. Akinek viszont ez lesz az első találkozása a F-Zero őrülten száguldozós, gyorsulós világával, az leginkább csak a játszhatósági gondokra, és a szerencsén múló győzelmekre fog emlékezni, ezért aztán gyorsan el is fogja cserélni a játékot, mondjuk egy Mario Sunshine-ra.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Az E3-on hatalmas, jóval több mint méteres kivetítőn, egy hangulatos sötétszobában volt alkalmam kipróbálni a GC-s F-Zero-t. Ott nagyon jó élmény volt! Tudjátok: nagy zene, nagy kép, száguld, csúszik, pörög, kétjátékos, versenyzés, haverok, buli, Fanta. Itthon, „privátban” viszont már nem okozott olyan katartikus élményt. Főleg egyedül játszva nem. Azt mondom, hogy multiplayerben, jó hangulatban, nagyon ütős a stuff. Egyébként viszont *nem akkora nagy szám*, mint amit vártam tőle... 8 pont körül dobnék rá.

F-ZERO GX

NINTENDO / SEGA TEAM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1–4 Játékos
4 blokk

✔ gyors és szép
× sok múlik a szerencsén, csak a fanoknak élvezhető

7.5 pont



Megaman Network Transmission

Megaman a Mátrixban

(Azoknak, akik még mindig el vannak akadva a Resident Evil Zero-ban: a szobros puzzle-nél a sorrend: őz, farkas, ló, tigris, kígyó, sólyom. A kódos ajtót pedig a 4863 kombináció nyitja. Ezzel többet nem is szeretnék foglalkozni, tehát a hasonló témájú e-maileket lehet hanyagolni, úgysem válaszolok.)

Ha csak minimális alázattal is rendelkezném a játékok és készítőik irányába, most fülem-farkam behúznám, és összetenném kis kacsóimat, hogy egy ilyen nagy múlttal rendelkező patinás „sztár" játékát tesztelhetem (Megamanről van szó ugyebár). De mivel effajta megnyilvánulások hiányoznak az érzelmi palettámról, egész egyszerűen csak bevezetem, hogy Megaman idén *tizenöt éves* lett. A figura (akit egyébként japánban csak, mint Rockman ismer a nagyközönség) inkább a hőskorszakban, a tizenhat bites időszakban tette oda magát a minőségi kétdimenziós játékaival, bár ne felejtsük el, hogy PS1-re is rengeteg megaemberes játék született és ezeknek csak kis százaléka szakított a hagyományokkal, és lépett át a harmadik dimenzióba. A kétdés próbálkozások is inkább csak a tengerentúlon lettek sikeresek, sok közülük hivatalosan el sem jutott az öreg kontinensre.

A Gamecube-ra érkezett **Megaman Network Transmission** is Amerikából jött, de nagyon valószínű, hogy még karácsony előtt kis hazánkban is kapható lesz. Azt, hogy a játékkal mennyi időt foglalkoztak, gyorsan leszűrhetjük már az első introból is, ahol nem vették a fáradtságot, hogy az eredeti japán szövegeket kiollózzák, és helyére angol mondatokat tegyenek (pedig nem lett volna nagy cucc, mivel a szereplők szája amúgy sem mozog), megmaradtak inkább a feliratozásnál.

Tényleg nagyon ritkán játszottam megaemberes játékokkal (csak a kötelező teszteket végeztem el), épp ezért aztán sok lövésem nincs, hogy a régebbi játékok milyen kerettörténetbe lettek belefoglalva, a mostani viszont elég fáradt és Digimon-szagú. Bár a címszereplő Megaman, mégsem ő az egyetlen főszereplő a játékban, ott van például rögtön a Megamant irányító Lan, de ide sorolhatnám még Maylt, vagy Mr. Higby-t, a boltost is, mivel mindannyian rendelkeznek Net Navi-val, és mindannyian szervesen részesei a történetnek.

A Net Navi egyfajta „személyre szóló virtuális megfelelője" az embereknek. Mindenki a saját szájízének megfelelő figurával kolbászolhat a neten, Lan például egy „megaman.exe" fájlt töltött rá a PET-jére, ezért Megamant irányítja a cybertérben. A világhálóra mindenki egy PET elnevezésű, leginkább egy videofonra hasonlító kütyüvel tud rákapcsolódni, ami többek között alkalmas még az e-mailezésre és egyéb internetes alapszolgáltatásokra is.

Nos, hogy ne legyen minden olyan tökéletes a neten egyre több és veszélyesebb vírus garázdálkodik (csakúgy mint a való világban), amiket szintén a Net Navik segítségével lehet kiirtani. A most elterjedőben lévő vírus, a Zero azonban minden eddiginél veszélyesebb, mivel nem programokat, vagy szervereket támad, hanem a vírusvadász Net Navik gyenge pontjait megtámadva veszi át felettük az irányítást, majd saját gazdáik és a világháló ellen fordítja azokat.

Kis barátunk – Lan – erről mit sem sejt, mert bár nemrég mentette meg a világhálót (ez vajon egy régebbi Megaman játék vége lehetett?), épp a házi feladatot akarja elbliccelni, amikor is egy segélykérő e-mail érkezik a PET-en keresztül. Kis barátnője Mayl az, aki elmondása szerint valahogy „fent ragadt" a világhálón… A történet nagyjából ennyi, innentől kezdve már minden rajtunk múlik, mivel a játék a kezünkbe adja az irányítást. Mivel a program a cybertérben játszódik, Lannal a való világban szinte semmit sem lehet kezdeni; ha nem nyúlunk a joy-hoz a kis krapek össze-vissza sétálgat a szobájában (elég lehangolóan néz ki) és a PET-jével játszik.

Gyorsan nyomjunk is egy START-ot, amivel belépünk a PET menüjébe. Itt elég sok időt fogunk eltölteni a játék alatt, úgyhogy nézzük is át, mimire való.

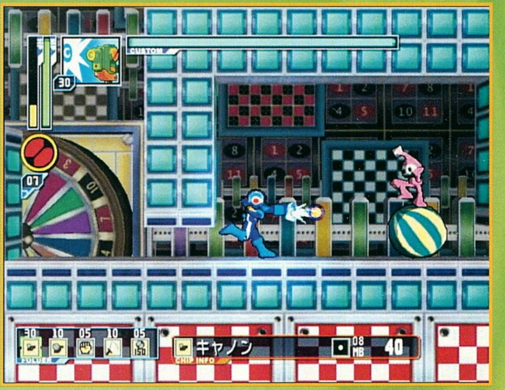
Talk: a továbbhaladással kapcsolatban kapunk némi információt.

E-Mail: a beérkező elektronikus leveleinket olvashatjuk el, a mailek egyébként a későbbiekben bármikor újra elolvashatóak.

Map: térkép, itt meghatározhatjuk, hogy honnan szeretnénk csatlakozni a világhálóra. Ennek a játék elején még nincs túl sok haszna, viszont a későbbiekben, amikor már egyre több pályát bejártunk, és több kijáratot is megtaláltunk egy adott színten, nagyban lerövidíthetjük az utunkat. Egyébként a boltot is innen a térképről érhetjük el.

A **boltban** – mily meglepő – különböző cuccokat, power-upokat vehetünk. A játékban a fizetőeszköz zenny névre hallgat, és jellemzője, hogy a pályák legeldugottabb sarkaiban találni belőlük, és akkor sem túl sokat. Az első főellenségnél, ami egy Tűzember, például nagyon jól jönne egy Vízkard, meg pluszban egy-két vizes lövés, csak







épp a pénzünkből nem futja rá, hacsak nem járod be a pályákat ezerszer.

A **Library** egyfajta adatbázis, itt láthatod a játékban megszerezhető összes (137 db) power-up mini-leírását. Érdemes mindig átnézni a már meglévők listáját, mivel bizonyos ellenfeleknél magadtól nem fogsz rájönni, hogy mit lenne érdemes használni.

Equip Megaman: itt lehet a fickót upgrédelni (speckó cuccok kellenek hozzá, amiket a pályákon találsz elszórva), vagy új páncélt felszerelni neki. A **Keys**-nél a kulcsaink vannak, az **Items**-nél pedig a legutóbb megszerzett és bevizsgált tárgyaidat találod. A **Jack Out**tal kiléphetsz a rendszerből, ezért aztán ez a funkció csak a cybertérben aktív, nem így a **Save**-elés ikonja, ami viszont csak a való világban használható.

Az irányítás abból kifolyólag, hogy a dobozon olvasható „3D action/role playing adventues"-szel szemben csak egy sima kétdimenziós lövöldözős játékkal állunk szemben, igencsak egyszerű. Az analóg karral irányítjuk Megát, az A-val tudunk ugrani, a B-vel pedig a sima lövésünket süthetjük el. De mivel már említetem, hogy több mint száz féle power-upot szerezhetünk a játék folyamán, természetesen van egy speciális lövés gombunk is, ami az Y. A játék egyébként battle chipeknek hívja ezeket a speckó támadásokat, ezekből találhatunk a pályákon is (ha megérintjük a világító négyzeteket), illetve vásárolhatunk belőlük a boltban, de némelyik legyakott vírustól is szerezhetünk ilyet. Egyszerre sajnos csak korlátozott mennyiségű battle chip lehet nálunk, ezeket cserélgetni szintén a PET menüjében tudjuk a **Folder** menüpontban. Azt is jó tudni, hogy nem elég őket csereberélni, hanem be is kell őket pakolni magadnak, ezt akkor tudod, ha a képernyő tetején a Custom csík maximumra feltöltődött. Utána már a két szürke blokkal tudsz váltogatni a battle chipek között. Ahogy egyre több battle chiped lesz, érdemes jól meggondolni, hogy melyik pályán mit használsz, mivel minden „világ" vírusai érzékenyebbek bizonyos fajtájú támadásra. Összességében még elmondható a battle chipekről, hogy mindegyike MP fogyaszt (a csíkja ott van fent, a bal felső sarokban, az életerőd mellett), és a legtöbbje kegyetlen hamar, néhány használat után lezabálja a csíkod, ami csak nagyon lassan és kínkeservesen töltődik fel újra. Léteznek egyébként sub chipek is, amik szintén külön menüpontban találhatóak, és speciális jellemzőik, hogy bármikor felhasználhatjuk őket, de csak a cybertérben, ezek általában energia- és egyéb tulajdonságnövelő cuccok. Vannak azért jó ötletek is a játékban, például azok a speciális cuccok, amik segítségével más Net Navik alakjait és tulajdonságait is felvehetjük – kár, hogy ezekből van a kevesebb…

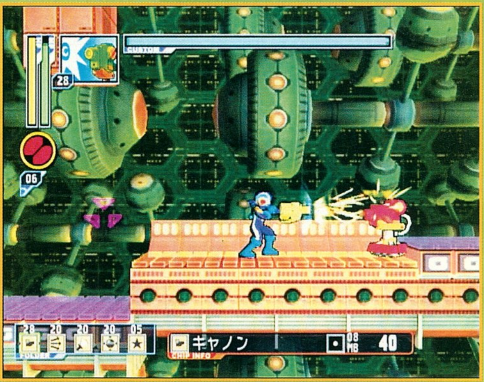
Ezt a hosszú felsorolást végigolvasva az egyszeri gamer még azt is hihetné, hogy valami *fergeteges játékmenetű* Megaman alkotással állunk szemben – de mint ahogy azt már mondtam, a játék egy igen egyszerű két dimenziós kis lövöldözős stuff, megbolondítva ezzel a speciális chip-rakosgatási mizériával. Sajnos, pont ez fog igen hamar az agyadra fog menni, mivel nekem is igen nehezen ment belőni azokat a dolgokat, amiket be szerettem volna rakni a helyükre, plusz még arra és várni kell, hogy a custom csík beteljen.

A pályákról nem is szívesen beszélek, mivel a többségük rém egyszerű, és hiába vannak elágazások (néha több kijárat is van), eltévedni szinte sosem fogsz rajtuk, mivel a legösszetettebbek végigjátszása sem tart tizenöt percnél tovább. Csak kilövöd az állandóan visszateleportálódó ellenfeleket, ugrabugrálsz párat a tüskéknél és szakadékoknál, vagy használod a létrákat és a kifeszített „köteleket", és máris a kijárati teleportnál vagy. Az ellenfeleinket egyébként úgy a legkönnyebb elintézni, ha úgy állsz be valahova, hogy már ne legyenek benne a képernyőben, így vagy nem lőnek rád, vagy nem ér már utol a lövésük, mindenestre a te lövedékied így is találni fognak. A játék viszont még így is *nehéz*, mert néhány lövés, vagy lezuhanás (ilyen esetben rögtön) után beadjuk a kulcsot. És ha nincs nálad Back Up chip, akkor kezdheted elölről az egész világot… Az is idegesítő, hogy menteni csak akkor tudsz, ha kilépsz a pályákról, de ilyenkor meg, ha újra visszalépsz, az adott világ elejére rak ki a gép.

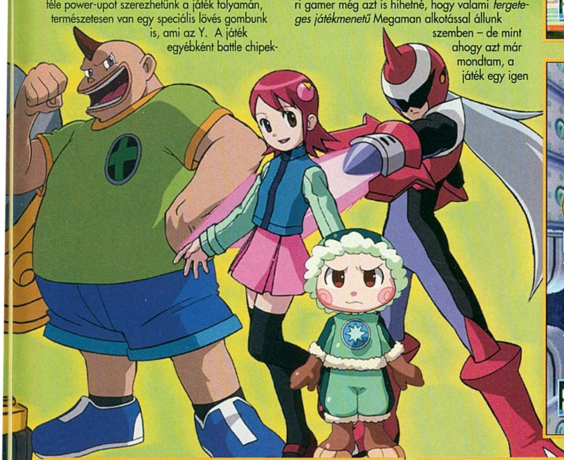
Két-három pályánként ugyan változnak a hátterek és az ellenfelek, de végeredményben *semmi extrára ne számíts* (az ellenfeleink egyébként is rém hülyén néznek ki)! Bár biztos megvan a speciális Megamanes hangulata a pályáknak (amit én nem ismerek), egy olyan laikust, mint én, kipróbálás után biztos, hogy nem győzne meg a cucc beszerzéséről a látványvilág. Nálam mondjuk amúgy is bukott dolog 2D-s játékkal kijönni a piacra – talán inkább meg kellett volna maradni a játéknak Japánban, ahol még van Megamannek presztízse, ahol vannak megás fanclubok, rajzfilmek, képregények, és akciófigurák. Ott talán még elnézik neki ezt gyenge grafikát (istenem, ha legalább úgy nézni ki a program, mint az átvezető jelenetekben…), a néhány mozgásfázisú cell shadinges főhős lassú reagálását, az állandóan visszateleportálódó ellenfelek okozta idegességet. Örülsz, hogy végre feljutottál a kulcsért (közben minden MP elhasználtál a speckó lövésekre), és mikor elindulsz lefelé, kiderül, hogy MINDENKI megint a helyén van. És akkor vagy bevállalod az újabb szívást, vagy pihensz öt percet, hogy a csíkod feltöltődjön. Ez értelmes játékmenet?

Őszintén csak annyit írnék róla, hogy egy nagyon gyengécske játék, mert hát tényleg az is, és egyben szégyen is, mert ez nem méltó a Gamecube-hoz. De ez van, ilyen fáradt ötletekkel van tele a piac, még szerencse, hogy ezen tudás megismerése nélkül is gondtalanul élhet az ember, és épp itt volt az ideje, hogy beteljen ez a két oldal is…

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu











MARTIN BELESZÓL!

Az, hogy ez a MNT játék nem az európai, főleg nem a magyar piacra készült, nyilvánvaló. Gondolom a teszt elolvasása után a legtöbb tapasztalt gamer rögtön a Digimon és a Dot hack „kalandok a cybertérben" témájára asszociál – nyilvánvalóan. Amerikában a jelek szerint izomból ezzel a „Járd be a cybervilágot, küzdj meg a vírusokkal, aztán ha meguntad, lépj ki – *ha tudsz*!" őrülettel próbálják meg elkábítani a fiatalabb gémereket. Én is jobban örültem volna egy nagyon bika, szórakoztató, 3D-s platformernek…

MEGAMAN NETWORK TRANSMISSION

CAPCOM / ARIKA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 Játékos
6 blokk

✔ megaman
× fáradt, unalmas, idegesítő, idejemúlt

5 pont



Magical Quest 2
Starring Mickey & Minnie

ÚJABB OLDSKOOL SNES PLATFORMER GBA-N

Miki Egeret az eredeti, hivatalos történet szerint 1928-ban egy vonaton rajzolta meg Walt Disney, bár sokan vonják kétségbe, hogy minden idők egyik legzseniálisabb üzletembere tűrhetően tudott volna rajzolni, több elmélet szerint innen-onnan lopkodta össze az ötleteit, egyesek úgy vélik, hogy a leghíresebb egeret például egy 700 éves osztrák templomi freskóról másolta. Az eredetkérdés persze ma már lényegtelen, ahogy az is, hogy Miki a 75-öt vagy a 700-at töltötte-e be, ettől függetlenül is ő a világ legismertebb és talán máig is tartósan legnépszerűbb rajzfilmfigurája. Ebből következően már ezernyi játékot készítettek a főszereplésével, mióta csak videojátékok léteznek, én is rengeteggel játszottam, de amennyire emlékszem, a Capcom által fejlesztett, 1992-ben indult, három részes, SNES-es és MD-s *Magical Quest* sorozat jött be nekem a legjobban. A sorozat első része, a hosszú című *Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie* úgy egy éve lett átírva és kiadva GBA-ra, a második rész, a *Disney's Magical Quest 2 Starring Mickey and Minnie* pár héttel ezelőtt, a folytatás, a *Disney's Magical Quest 3 Starring Mickey & Donald* pedig állítólag novemberben fog befutni.





Igazság szerint elődjéhez hasonlóan ez a második rész is egy nagyon szabványos, régimódi, kevés extrát nyújtó, oldalscrollos (és keveset scrolloz felfelé is, de igazi vertikális kiterjedése nincs a pályáknak) platformjáték, melyben Mikivel vagy barátnőjével, Minnivel (tapasztalataim szerint a külsőt leszámítva nincs köztük különbség) vághatunk neki a Mario jellegű kalandoknak, három nehézségi szinten. A játék egyetlen egyedibb vonása az (bár ilyet is láthattunk már korábban), hogy ahogy haladunk előre, egyes pályák elején kapunk új ruhákat, amiket az L és R gombok segítségével bármikor magunkra ölthetünk, akárcsak az előző részben, ezek egyébként plusz mozdulatokkal és támadásokkal gyarapítják szűk repertoárunkat. A hegymászó-felszerelés már nem újdonság, ezzel falakon mászhatunk, köteleken csúszhatunk le, és kampókra is felkapaszkodhatunk, hogy még magasabbra lendüljünk róluk. Emellett még kapunk takarítóöltözéket, amihez egy gyűjthető elemmel működő porszívó is jár, mely segítségével a kisebb ellenfeleket megölhetjük (sőt egy főnöknél is szükségünk lesz rá), pontosabban boltban levásárolható pénzérmékké változtathatjuk őket, a harmadik ruha pedig egy cowboy öltözet, amihez egy játék ló és egy parafa dugós pisztoly is jár, az előbbivel magasabbra ugorhatunk, az utóbbi segítségével pedig lőhetünk természetesen, ha elég muníciót gyűjtöttünk. A játékban egyébként 6 darab átlagos hosszúságú pályát kell bejárnunk, ezek a cirkusz, a dzsungel, a szellemkastély, a barlang, a jeges fennsík és a főellenség, Pete báró kastélya. Az anyag emiatt ma már egy kicsit kevésnek, rövidnek tűnik, hiszen manapság az ilyen jellegű játékokban legalább ennyi világ van, ugyanakkor minden világ 3-4 ilyen hosszúságú pályát is tartalmaz, de ne felejtsük el, hogy egy 9 éves játékról van szó, ami annak idején még nagyon trendi, csúcs anyag volt. Ezt az apró hátrányt pedig jól ellensúlyozza a lélegzetelállítóan szép és részletesen kidolgozott pixelgrafika, igazán ez fogott meg a játékban, így összességében, ha rövidebb szórakozást is nyújt, azért roppant kellemes darab.

Credo

MAGICAL QUEST 2 STARRING MICKEY & MINNIE

DISNEY INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ gyönyörű pixelgrafika
× mai mércével kicsit kevés

8 pont



ACÉLGOLYÓ HELYETT POKÉBALL

A Sims mellett valószínűleg a Pokémon a játékipar legeslegnagyobb fejőstehene, legnagyobb profitot termelő produktuma, igaz lassacskán apad a zsenge fiatalság érdeklődése a téma iránt, de azért még mindig simán lehet kaszálni több tízmillió dollárt minden egyes Pokémon játékkal. Valami ilyesmin molyolhatott a Nintendo kreatívjainak agya is, amikor elhatározták, hogy két Pokémon RPG között piacra dobnak egy más jellegű játékot is, és mivel a Pokémon játékok legjellemzőbb tárgya a Pokéball, a Pokémonokat szállító és csapdába ejtő golyó, eköré tervezték az anyagot. No és persze mi a legnépszerűbb játékstílus, amiben egy golyó lehet a főszereplő? Hát persze, hogy az örökzöld és megunhatatlan flipper. Így születhetett meg 1999 márciusában a GBC-s Pokémon Pinball, most pedig négy évvel később GBA-ra befutott a folytatás is, ami az aktuális Pokémon RPG-ken, a 2003 áprilisi Konzolban tesztelt Pokémon Ruby Versionön és Pokémon Sapphire Versionön alapul, azok szörnykészletét kell ebben is elnyernünk.

A Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire sem játékmenetben, sem technológiában nem különbözik a korábbi 8 GBA flippertől, ez is ugyanúgy felülnézetes, függőleges irányba scrollozó, rámpákkal is ellátott asztalokat tartalmaz, igaz ebben csak kettő van, a vöröses Ruby és a kékes Sapphire. Ráadásul ezek sem különböznek sokban egymástól, gyakorlatilag mindkettőben ugyanazokat a dolgokat találjuk meg: lemehetünk egy kisebb bonusz asztalra, vásárolhatunk dolgokat a Pokémon boltban, és továbbiakat nyerhetünk el a primitív nyerőgépben, továbbá véletlenszerű Pokémonokat ugraszthatunk elő, amiket először bumper lövésekkel kell puzzle darabokból összeraknunk, majd elégszer meglőnünk a befogáshoz, végül van még evolúciós mód is, amiben továbbfejleszthetjük a szörnyeinket. Ezeken túl csak néhány átlagosabb dologgal találkozhatunk még: extra ball-okkal, ball saverekkel, utazással (más kis kép és más jellemző Pokémonok) meg hasonlókkal.

Van a játéknak azért néhány érdekesebb, speciálisabb jellemzője is, például a hiscore-t és a 205 szörnyet tartalmazó Pokédex-et (ami a begyűjtött és a látott Pokémonok adatbázisa) meg is oszthatjuk a haverjainkkal link kábelen keresztül, ez utóbbi esetében mondjuk begyűjtött Pokémont ténylegesen nem adhatunk át, csak leírást, de ezáltal az adott Pokémon előfordulási valószínűsége is nőni fog a havernál. További érdekesség, hogy GC-vel is összeköthető a játék, ennek mondjuk tudtommal csak egy előnye van, ez esetben játszhatunk a GC kontrollerével is, sőt az anyag támogatja a kontroller dual shock funkcióját is. Említést érdemel még a játék egyszerű, de mégis hangulatos, jópofa introja, melyben papírból durván kivágott Pokémonok repkednek össze-vissza.

Összességében azonban nekem nem igazán jött be a játék, elsősorban azért, mert nem vagyok nagy Pokémon rajongó, másodsorban pedig azért, mert ez nem flipper szimulátor, hanem valóságban megépíthetetlen valami, én pedig az ilyesmit nem kedvelem. Ez tehát az én személyes ízlésficamom, a téma rajongói azért bizonyára végtelenül élvezni fogják az anyagot, sőt őket vélhetően az sem fogja zavarni, hogy a golyó eléggé lufiszerűen mozog (valószínűleg szándékosan, hiszen Pokéball és nem acélgolyó), továbbá, hogy az asztalok grafikája túlságosan plasztikus, alig néhány színt használ, semmi színátmenetet és felületi árnyékolást (igaz a kiemelkedő dolgok legalább vetnek árnyékot az asztalra). A Pinball Challenge Deluxe trónja tehát szerintem továbbra is sértetlen.

Credo





POKÉMON PINBALL: RUBY & SAPPHIRE

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

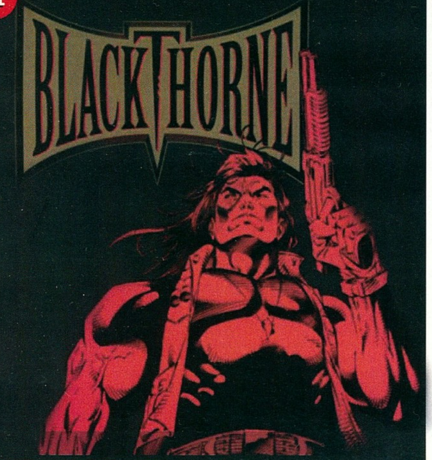
1 Játékos
link kábel, gc link kábel, mentés kártyára

✔ ízléses színek és design,
jó andalító szalonzene
× kevés szín, nem szimulátor

6 pont

EGY ÚJABB RÉGI ISMERŐS

Blackthorne







Kellemes emlék volt számomra a *Blackthorne* (*Black Hawk*ként is forgalmazták bizonyos területeken) 1994-ben, amikor megjelent PC-re, SNES-re, MD-re és Mac-re, kábé 3-4 napig nagyon rá voltam állva, igaz miután végigtoltam, hamar el is felejtettem. Elég korrekt darab volt, de azért valahogy mégsem érte el korábbi rokonai, az 1984-es *Impossible Mission*, az 1988-as magyar fejlesztésű *Impossible Mission 2*, az 1990-es *Prince of Persia*, az 1991-es *Another World* és az 1992-es, abszolút csúcs (melyből szintén készül GBA átirat) Flashback színvonalát és mélységét, ezeknél sokkal lájtosabb volt. A játék fejlesztője, a Blizzard Entertainment (korábban Silicon & Synapse) most ezt is átírta GBA-ra a Classic Arcade sorozata keretében, melyben ez már a harmadik produktum a májusi Konzolban általam tesztelt *The Lost Vikings* és a szándékosan kihagyott (bár ez is egész jó kis játék, csak valami irtózatosan ronda) *Rock'n Roll Racing* után.

A játékról ugyan már írt Martin korábban két tesztet is, a PC-s változatról az 1994 novemberi KByte-ba, a SNES-esről pedig az azt követő számba, de azért vegyük át még egyszer, hogy miről is szól a Blackthorne. Hősünk egy hosszú hajú, indián kinézetű tag, akit még gyermekkorában apja, a jó király átmenekített a Földre, amikor a királyságot megtámadta a zord ellenség. Az események után eltelik 20 esztendő, és Kyle Blackthorne – így hívják a hőst – a jelenben már érett férfiként tér vissza dimenziójába, hogy felszabadítsa leigázott népét, és leszámoljon az ellenséggel.

Mindezt a fent említett játékokhoz hasonló, akciódús, ugyanakkor kalandvonalban gyenge, függőlegesen időnként keveset scrollozó, de többnyire csak képváltós, oldalnézetes játékban kell véghezvinnünk. Kisebb-nagyobb labirintusokban kell rohangásznunk jobbra és balra, lifteznünk, létrákon mászkálnunk, szakadékokat átugrálnunk, és beszélnünk rengeteg rabszolgával (mint a szintén hasonló jellegű *Oddworld: Abe's Oddysee*-ben), közülük sokan csak hasznos tippeket adnak, de néhányan kulcsfontosságú tárgyakat is. Bár most még nem értem újra a játék végére, és az eltelt 9 év alatt rendesen megkoptak az emlékeim is, mindenesetre úgy tűnik a tárgyak száma nem túl nagy. A leglényegesebb tárgyak a bombák, a nagyobb ellenfeleket, az energiafalat tápláló generátorokat és a kapukat ezekkel lehet felrobbantani, aztán van még energianövelő fiola, jópofa távirányítós robbanó darázs, energiahidat beindító kulcs, különféle dolgokat vezérlő másmilyen kulcs, hordozható mini lift, és bizonyára még akad később egy-két plusz dolog is ezek mellé. A játékban egyébként összesen 4 világot kell bejárnunk, mindegyik 4 pályára oszlik (ezek között történik az automatikus mentés, és a tárgyainkat is elveszi a program), plusz a legvégén még van egy mindent eldöntő főnökharc is.

Ahogy azt feljebb is említettem, a játék szerintem már 9 éve sem volt valami nagy szám, bár el lehetett vele azért játszadozni. A helyzet annyit változott, hogy mai szemmel a grafika még sokkal rondább, ráadásul nagyon kevés, túl sokat ismétlődő grafikai elemből épül fel, ugyanakkor a zene is szinte nulla, és bár a játékmenet viszonylag kellemes még mindig, az sem eget rengető. Aki tehát nagyon kedveli az ilyen jellegű játékokat, az azért tehet vele egy próbát, de a türelmesebbeknek azt ajánlom, várják inkább meg a GBA-s *Flashback*et.

Credo

BLACKTHORNE

VIVENDI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ viszonylag ritka játékstílus gba-n
✕ ronda, szörnyű a zenéje, és nem túl változatos

4.5 pont

Banjo-Kazooie® Grunty's Revenge

A RARE LEGÚJABB REMEKMŰVE



Az Ultimate egykoron a legkirályabb játékokat gyártotta ZX Spectrumra, majd később, a már Rare névre átnevezett cég lett a Nintendo külső zászlóshajója. Sok év NES, GB, SNES, GBC és N64 fejlesztés után természetesen a cég a legújabb Nintendo gépekre, a GBA-ra és GC-re is elkezdett játékokat gyártani, aztán egyszer csak meglepő dolog történt, a Microsoft megvette a Rare-t, és kizárólag X fejlesztővé tette. Szerencsére a Nintendo gépekre történő fejlesztések közül párat még folytathatott a Rare, így készült el a GC-s Star Fox Adventures, a GBA-s Donkey Kong Country és a cikk tárgyát képező, most megjelent Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge is. Ez a játék természetesen az 1998-ban N64-re megjelent zseniális 3D platformer, a Banjo-Kazooie folytatása, érdekes módon azonban a játék eseményei a 2000-es, szintén N64-re megjelent folytatás, a Banjo-Tooie előtt játszódnak.



Az introban tehát főellenségünk, Gruntilda Winkybunion, a gonosz boszorkány a második rész elejéhez hasonlóan ismét kiszabadul a kő alól, ahova az első részben börtönöztük be, és ezúttal Kazooie-t rabolja el bosszúból, főhősünk, Banjo medve legjobb barátját, a méretes, pimasz és éles karmú kazuárt (a Casuarius Casuarius védett madár, 2 méterre is megnő, 85 kilóra is meghízik, és az emberre is veszélyes). Ezúttal azonban a boszinak csak a szelleme szabadul ki, beköltözik egy időutazásra is képes géptestbe, így Mecha-Grunty-vá válik, és az elrabolt kazuárral együtt vissza is repül a távoli múltba, az első Banjo játék előtti időbe, hogy hőseink találkozását álnok módon meg nem történtté tegye. Banjo természetesen szintén felkerekedik az időben Mumbo Jumbo sámán varázslatának segítségével, és Kazooie kiszabadítása után már ismét együtt irányíthatjuk a két figurát, mint korábban.

A Rare GBA-s játéktervezői és programozói igazán remek munkát végeztek, ezen a platformon is hibátlanul visszaadták az N64-es Banjo játékok hangulatát és játékmenetét. Ez a verzió persze csak 2D-s, egy 45 fokban lenéző kamerán keresztül, oldal-felül nézetben láthatjuk az izometrikus terepet, amin szabadon mászkálhatunk (és persze a platformokon ugrálhatunk, a létrákon és liánokon közlekedhetünk és a vízben is úszkálhatunk) kedvünkre. A pályahatárok most is szinte észrevehetetlenek, ha kinyitunk egy kaput, azon oda-vissza átjárhatunk, az egészből csak annyit veszünk észre, hogy a képernyőre kiíródik az új helyszín neve. Természetesen most is rengetegszer vissza kell mennünk a korábban kipipált helyszínekre, hogy új mozdulatok segítségével újabb helyekre is eljussunk. A játék nagyon bőkezűen bánik mindennel, meg sem lehet számlálni, hogy hány mozdulatot szerezhetünk meg (kezdetben csak ugrani tudunk, még harcolni és mászni sem, mindent úgy kell elnyernünk, az úszást, a rengeteg támadást, a magasabb ugrást stb.) és mennyi barátnak gyűjtögethetünk különféle dolgokat (Bozzeye vakondnak hangjegyeket, a tyúkanyónak csirkéket és tojásokat, Honey B méhkirálynőnek üres lépdarabokat, Jinjo Oracle-nek Jinjo-kat stb.). De saját magunk számára is számos dolgot kell gyűjtenünk, lépes mézet az energiánk növelésére, totemeket az átváltozásokhoz, lőszerként használatos tojásokat a lőfegyverünkbe (ami nem más, mint Kazooie), a gyűjtögetés mellett pedig rengeteg jópofa minijátékban is részt vehetünk, ilyen többek között a vízi csúszdán történő tojásgyűjtés, a birkahorgászat és a célba lövés is.

Sajnos csak a lehetőségek töredékének felsorolására volt hely, de remélem ennyi is elég volt arra, hogy kedvet csináljak ehhez remek és tartalmas játékhoz, melynek csak egy hibája van, a grafikája, ami sajnos eléggé csúnyára sikerült.

Credo



BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

THQ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ hatalmas bejárható világ és rengeteg küdetés
✕ a grafika sajnos gyenge

9 pont



Hideo Kojima 1987-ben Metal Gear című játékával debütált, amivel meg is teremtette az úgynevezett „taktikai-kémkedős-akciójáték" stílust – én mondjuk csak egyszerűen a „sunnyogós játék" elnevezést használom az ilyen jellegű alkotásokra. A fazon nagyrészt máig is csak ilyen stílusú játékokat gyárt sorban, és főleg 3D-s MG folytatásokat, így nagy meglepetés volt, hogy most összeütött egy 2D-s GBA anyagot is, ami a keresztségben a Boktai címet kapta (ez a *Bokura no Taiyou* japán kifejezés rövidítése, magyarul állítólag annyit jelent, hogy *A Mi Napunk*).

A játék nemrég jelent meg Japánban és az USA-ban, az európai megjelenés sajnos még várat magára. A kártya legnagyobb érdekessége, hogy van rajta egy kis berendezés, ami képes mérni a napfény intenzitását, de **csak azt**, mesterséges lámpákkal nem lehet átverni! A játékban mind a napfény, mind az aktuális idő (van benne óra is) fontos szerephez jut. Hősünk egy Django nevű, vörös sálat viselő vámpírvadász gyermek, tehát amolyan fiú Buffy, akinek akció közben elhalálozott apja is a vámpírok ellen küzdött már, és mint köztudott, a vámpírok nem szeretik a napfényt, így a játékban a harci eszközünk egy nagyon high-tech, ténylegesen napenergiával üzemelő pisztoly, nem holmi elavult, fából faragcsált karó. De emellett is rengeteg apróságot befolyásol a napfény, kihat az ellenfelek sebességére, a csapdák működésére, meg egyebekre, a legnagyobb főnököket pedig éjszaka meg sem lehet ölni. Ugyanígy az óra is befolyásolja a játék világát, igaz kisebb mértékben: nappal például a külső táj nappali képet mutat, éjjel pedig éjszakait, és a bankok is nappal vannak csak nyitva rendes munkaidőben, ezekben egyébként napfényt tudunk igen magas kamatra felvenni és betenni, ez egyike a számos alternatív lehetőségnek arra az esetre, ha olyankor játszunk, amikor nem kap a kártya fényt.

Kojima-san egyébként ezúttal sem távolodott el túlságosan az MG-kben lefektetett alapoktól, sőt a Boktai valójában egy ízig-vérig MG klón, a különbség csak annyi, hogy ez nem a közeljövőben játszódik és nem katonai témájú, hanem egy meg nem határozható korban játszódó vámpíros cucc. Ahogy az MG-knél, itt is az a lényeg, hogy kisebb-nagyobb termeken lehetőleg észrevétlenül, a falak közt lopakodva jussunk át, közben persze az sem árt, ha begyűjtjük a bonusztárgyakat és likvidáljuk az ellenfeleket is. Igaz a legtöbb termen nem szükségszerű észrevétlenül átmennünk (néhányon igen), de ennek ellenére, ahogy haladunk előre, az ellenfelek egyre bikábbak lesznek, a nyílt harcban egyre esélytelenebbé válunk, a játék tehát mindenképp ránk kényszeríti a lopakodós, sunnyogós taktikát. Az MG-khez hasonlóan itt is a falhoz tudunk lapulni és így lopakodni, és el is terelhetjük az ellenségek figyelmét a falon történő kopogással, továbbá itt is követhetjük az éberségi szintjüket a fejük felett megjelenő ikonokon keresztül. A vörös felkiáltójel a maximális lebukás, ekkor meg is láttak minket; a fehér esetén csak éberebbek, mert észrevettek valamit; a kérdőjel azt jelzi, hogy feladták a keresésünket; a pontok és csillagok pedig azt, hogy az adott ellenfél eszméletlen, ezek mennyisége egyébként még azt is tudtunkra adja, hogy mikor ébred fel a delikvens.

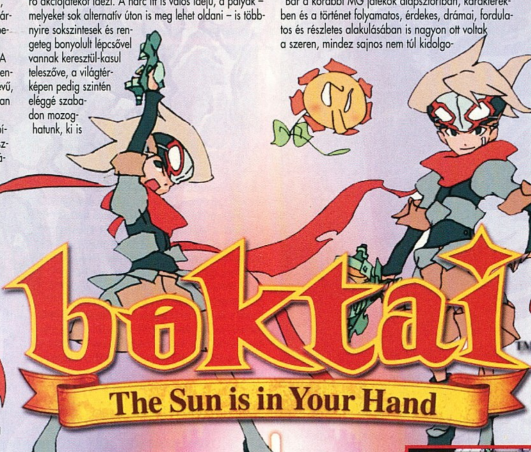
A játékmenet ezen túl egy jó adag Diablo-val is nyakon lett öntve, legalábbis valahogy az egész anyag (a sunnyogást leszámítva) ezt a remek, RPG beütéssel is bíró akciójátékot idézi. A harc itt is valós idejű, a pályák – melyeket sok alternatív úton is meg lehet oldani – is többnyire sokszintesek és rengeteg bonyolult lépcsővel vannak keresztül-kasul teleszőve, a világtérképen pedig szintén eléggé szabadon mozoghatunk, ki is hagyhatunk számos pályát, ha arra szottyan kedvünk. Varázsolni klasszikus értelemben ugyan nem tudunk, és a fegyverzetünk is az említett pisztolyban merül ki, ez azonban eléggé komplex gyilkoló eszköz, négy szintlépésre képes alkatrészét is csereberélhetjük, ezeket persze a játék során gyűjtögethetjük össze. A lencsék a legérdekesebbek, gyakorlatilag különféle jellegű támadóvarázslatokat képviselnek, van például lánglencse, ami a jégtömböket semmisíti meg, és hatásosabban irtja a jég alapú lényeket, de van még rengeteg további is. A keret is lényeges, ez határozza meg, hogy milyen alakban és sebességgel menjenek a támadások. A gránátok a másodlagos fegyverek, sokféle robbanólövedéket lőhetünk így ki, de speciálisabb varázslatokat is, például olyat, ami megjeleníti a környék láthatatlan ellenfeleit. Az elem a legegyszerűbb, a különféle elemek különféle kapacitású napenergia tároló aksiknak felelnek meg. A fegyver mellet még a tárgymenüben találjuk az automata térképet és a begyűjtött tárgyainkat is, ez utóbbiak többnyire különféle gyümölcsök, melyekből rengeteg van, és egy fánál, ha két gyümölcsöt egyszerre elültetünk, majd a napon eltelik valamennyi idő, újakat is szüretelhetünk, így eszméletlen nagy a kombinációk lehetősége. A gyümölcsök között vannak különféle mértékű energianövelők (némelyeknek mellékhatása is van), pisztolytöltők, gyorsítók, erősítők, szintléptetők, láthatatlan dolgokat láttatók, kicsinyítők, láthatatlanná tevők, különféle hatások ellen védelmet nyújtók, teleportálók, esőcsinálók és még rengeteg minden.

Bár a korábbi MG játékok alapsztoriban, karakterekben és a történet folyamatos, érdekes, drámai, fordulatos és részletes alakulásában is nagyon ott voltak a szeren, mindez sajnos nem túl kidolgozott a Boktai-ban. Az alapszitu annyi, hogy hősünk megérkezik egy kastély elé, és elhatározza, hogy bosszút áll a kastély vámpír urán, amiért az megölte az apját. Miután végigmegyünk a kastélyon, és lecsapjuk a vámpírt, újra vissza kell mennünk a kiindulópontra, ezúttal azonban a vámpír koporsóját is húznunk kell magunk után egy láncon, majd nappal a szabadban kell teljesen hazavágnunk a vérszívót. Igazán csak ekkor kezdődik a játék, majd miután egy teljes világot leküzdünk, ismét szembetalálkozunk a fenti vámpírral, kiderül ugyanis, hogy az előző csak egy báb volt. Ezt is hasonló módszerrel (koporsós játék, meg minden) kell kivonnunk a forgalomból, ekkor még annyi plusz infóval gazdagszunk, hogy az ő főnöke egy bizonyos Királynő volt, így tehát mehetünk az újabb főellenség után. Emellett a vámpír kastélyában kiszabadítjuk Litát is, a *Hold Szépség* titulust birtokló leányzót, akit a gonoszok fel akartak áldozni, és aki az egész világ ökológiájáért felelős fa őrzője. Innen még egy teljes hétvégét játszottam nonstop, de igazán más esemény nem történt pár további főnök szintén koporsós megölése mellett, meg amellett, hogy időnként előkerült hősünk sötét oldalon álló hasonmása, aki időnként fenyegetőzött, időnként néhány főnököt küldött rám.

A monoton és kissé fűszerezetlen játékot idővel kezdtem egyre jobban megunni, mert bár összességében nagyon jó, valahogy a történet gördülékenységének hiánya miatt egyre kisebb volt a hajtóerő benne. A másik ok, amiért eluntam az, hogy a falak mindenhol szögletesek, a pályák tehát alaprajzilag alig variálódnak, ugyanakkor az ellenfelek sem túl sokfélék és a játék izometrikus grafikája sem mondható valami változatosnak. A grafika nem rossz, de egyrészt kevés színt használ, ezáltal fakó, másrészt kevés grafikai elemet is tartalmaz, tehát ugyanazokat a dekorációmentes szürke falakat kell bámulnunk napokon át. Ennek ellenére nagyon nem húzom le a szavatosságot, mert biztosan akadnak sokan, akik nem fogják megunni a játékot egyáltalán (olyan fanatikusok, akik még az MGS: VR Missions és MGS2: Substance összes pályáját is lenyomták), ugyanakkor rengeteg remek ötlet is növeli tovább az időtállóságot, vannak például véletlenszerűen generálódó és minden végigveréssel egyre magasabbra növő tornyok is. A játszhatóság pedig igazán remek, tökéletesen ki van munkálva, sok egyéb mellett nagyon tetszett az is benne, hogy gyakorlatilag nem halhatunk meg, minden hiba és halál után végtelenszer újra kezdhetjük az aktuális szobát.

A játékot tehát annak ellenére, hogy én kicsit meguntam és nem is illettem a legmagasabb értékekkel, nagyon ajánlom mindenkinek (csak az éjjeliőröknek nem, nekik nem igazán praktikus, hehe), elég jól sikerült és ötletes darab, egyébként a játék speciális vörös és fekete GBA SP-vel is megvásárolható, ami szerintem a legeslegjobban kinéző handheld gép.

Credo



EZ NEM AZ ÉJJELIŐRÖK JÁTÉKA!







MARTIN BELESZÓL!

Rendkívül vártam a Boktai-t! Napfényérzékelős kártya? Gyerekek, tünés ki a szabadba játszani? Szívjuk a sok D vitamint? Hideo Kojima újra brillírozott? „Ez nagyot fog ütni!" – gondoltam. És ezúttal sem kellett csalódnom Kojimában! A Boktai „napoztatása" durva nagy ötlet, a játékmenet magával ragadó, a grafika nekem borzalmasan bejön, az egész dolog olyan érdekes, friss, újszerű – vérbeli GBA-ra teremtett anyag! Azt hiszem **ezt** érdemes megvenni!

BOKTAI: THE SUN IS IN YOUR HAND

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–4 Játékos
link kábel, mentés kártyára
napfény-érzékelő, beépített óra

✔ kiváló és roppant eredeti ötlet korrekt megvalósítással
✕ idővel enyhén unalmassá válik, valahogy hiányzik belőle a fűszer

9 pont



namco
PlayStation 2
XBOX
*
*
* Ezek a fegyverek nem érhetőek el a játékban.
A verekedős játékok történetének legszélesebb fegyverválasztéka
10/10 XBOX Magazine. 10/10 Official PlayStation 2 Magazine.
Légy a fegyvered mestere. Vagy véged.
soulcalibur-2.co.uk
SOULCALIBUR™II&©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED Spawn®,and its logo are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc. The Spawn character is ©1992 Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc. The Character: ©2003 by Namco Limited. All rights reserved. Illustration: ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

A METAL SLUG KLÓNOZÁS FOLYTATÓDIK

A Metal Slug című játéksorozat az egyik legnagyobb kedvencem, annak ellenére is, hogy a sorozatban megjelent game-ek úgy egyébként semmi technikai újdonságot nem tettek le az asztalra, sőt, a mai 3D-s világban a teljesen 2D-s játékmotor már inkább elavultnak tűnik. De nem az, a Metal Slugok annyira magukkal ragadják a játékost, annyira jó a grafikájuk, animációjuk, játszhatóságuk, és ami a leglényegesebb, a humoruk, hogy a gémer elfelejti, hogy csak egy régimódi 2D-s anyaggal nyomul, az élmény háttérbe szorít szinte minden más gámát. A sorozatot a japán SNK indította el 1996-ban főleg játéktermi gépen és Neo-Geo-n, de pár epizód át lett írva otthoni konzolokra is (PS1-re, PS2-re és Saturnra), sőt készült két exkluzív rész is NGPC-re. A sorozat jelenleg a negyedik epizódnál tart, de már javában készül a játéktermi Metal Slug 5 is egy újabb exkluzív résszel, a GBA-s Metal Slug: Cyber Missionnel egyetemben.

CT Special Forces valójában nem volt más, mint egy tudatos Metal Slug klón, ordított róla, hogy onnan lett másolva, sőt ezt a készítők is büszkén reklámozták. Az első rész tavaly júniusban jelent meg GBA-ra, majd a játék portolva lett PS1-re is, arról a verzióról írt Csipi M Lee kolléga egy rövidebb tesztet a 2003. januári Konzolba. Nekem az első rész nagyon bejött GBA-n, PS1-en mondjuk nem láttam (gondolom a játék változtatás nélkül lett portolva), de elképzelhető, hogy amíg a kis képernyőn ütött az anyag, az erősebb platformon már kevésbé volt hangulatos, Csipi mindenesetre inkább csak középszerűnek értékelte a játékot. Voltak persze dolgok, amik nekem sem tetszettek az első részben, például, hogy nem lehetett átlósan felfele lőni, és egyes pályák valahogy







unalmassá váltak (a hosszukhoz képest nem voltak elég változatosak a grafikai elemek és ellenfelek). Ugyanakkor volt sok olyan dolog is, amiben a CT überelte a Metal Slug-ot, ilyen volt például az, hogy a platform pályákat sok teljesen más jellegű, de szintén nagyon játszható és szórakoztató minijáték is fűszerezte, sőt voltak olyan klasszikus helikopteres lövöldözős szakaszok is, amik önálló játékként is simán megállták volna a helyüket.

Kicsivel több, mint egy év után most futott be a játék folytatása GBA-ra, első ránézésre olyan túl sokat nem változott elődje óta, először azt hittem csak kicsit át lettek rajzolva a pályák, csak egyfajta küldetéslemezt kaptunk, ám az alaposabb teszt során rengeteg újítást és javítást fedeztem fel. Természetesen az alapvető dolgok nem változtak, a háttértörténet is hasonló, kicsit aktuális eseményekből táplálkozik.

Adott egy Network nevű (mint az al-Kaida) globális terroristaszervezet, aminek mindenhol vannak bázisai és emberei, ami terroristák kiképzésével és terrorcselekmények végrehajtásával (emberrablás, gépeltérítés, afrikai országokban történő lázítás, vegyifegyver-előállítás és nukleáris fenyegetés) foglalkozik, és amit gonosz arab sejkek pénzelnek (mint Osama bin Laden). A másik oldalon pedig vannak a jók, a dicső USA legjobbjai, a legkeményebb terroristaelhárítók, a CT (Counter-Terrorist) Special Forces emberei, természetesen őket kell irányítanunk a játékban.

MARTIN BELESZÓL!

Ha valamit, hát akció-platformjátékot érdemes GBA-ra gyártani! Autóverseny – bénácska. Stratégia – kifolyik a szemed. Bunyós – nehézkes. De egy jó pörgős, mászkálós, lövöldözős cucc, az már igen! Ez kell nekünk. Előrántod a masinát, fél óra gyors piff-puff, aztán kikapcsolod, és mész a dolgodra (vagy épp oda tartasz?). Az meg kit érdekel, hogy Metal Slug koppintás az egész? Ha jó a végeredmény, miért ne? Legalább (talán) észbe kap az SNK és kiadják végre az eredetit is GBA-ra… :)





Ebben az epizódban jóval több pálya és helyszín található, mint elődjében, ez is egy pozitívum, a világ öt pontján kell összecsapnunk a terroristákkal, először egy forrongó afrikai országban, ahol a Network egyik vezetője, Arum Baya robbantott ki felkelést, és egyben elvágta a lakosságot az amerikai élelmiszersegélytől is. A következő bevetési zónánk a jeges Alaszka, itt is el kell kapnunk a szervezet egyik vezetőjét, Igor Kalash-t, és egyben hatástalanítanunk kell az amerikai bázison elhelyezett bombáit. A harmadik helyszín a Közel-Kelet (Irak), ahol a nemzetközi egyezmények tiltása ellenére vegyi fegyvereket fejlesztenek, itt éppen az előző szituáció fordítottja a teendőnk, nekünk kell C4-eseket elhelyeznünk egy bázison, és robbantanunk, no meg természetesen itt is likvidálnunk kell egy főnököt, Ryad Al Jahidot. A negyedik szakasz főnöke Petra Jugovich, a hölgy miután megpattant egy szövetséges börtönből, plutóniumot kezdett el lopkodni, hogy nukleáris fegyvert készítsen, az ő arcát némi metrózás után egy francia kikötőben kell megütnünk, lehetőleg erősebben, mint amekkorát Való Világ Péter kevert le ex-barátnőjének, Sziszinek. Az utolsó helyszín pedig a Dél-Kínai Tenger egyik szigete, egy dzsungelvidék, ahova a Network megmaradt emberei eltérítettek egy repülőgépet, hogy az elrabolt utasokért hatalmas összeget követeljenek, itt találkozunk az utolsó főellenséggel, Lin-Taoval, persze őt is meg kell rendszabályoznunk.

A fő játékmotor is nagyjából azonos az első részben alkalmazottal, tehát egy Contra jellegű játékban kell lövöldöznünk a terroristákat, és többnyire jobbra kell haladnunk, bár az engine 8 irányú scrollt is tud, így helyenként felfele is haladhatunk a házakon, meg le is mehetünk földalatti bunkerekbe, ahol már lényegesen metroidosabb a játék. Az első rész grafikája és zenéje nagyon jó volt, simán ötpontos, de a folytatás valahogy még azt is elég érezhetően tudta überelni. Az irányítás is javult, feljebb említettem, hogy az első részben nekem nagyon hiányzott az átlós lövés, nos ezúttal már erre is van lehetőségünk, és még több apró ponton is fejlődött a rendszer. Kaptunk új mozdulatokat is, ilyen például a bukfenc és a Metal Slugból ismert tőrös közelharc (ha nagyon közel van egy ellenfél, hősünk lövés helyett automatikusan tőrrel kezdi el szurkálni a rosszfiút), és megjelentek új dolgok is, ilyenek például a vízszintes és függőleges liftek, meg az ajtók, amiken új helyszínekre juthatunk át. De a legnagyobb újítás a járművek megjelenése, ezek voltak a Metal Slug igazi jellegzetességei is, az első CT-ből ugyan hiányoztak, de most itt vannak: három alkalommal szállhatunk tankba és egy alkalommal egy rakétaindítóba. Mindkét jármű nagyon jól mozog, végtelen municióval rendelkezik, az ágyúcső és rakétavető mellett pedig mindkettőn található egy másodlagos fegyver, egy függőleges irányba trükkösen körbeforgó gépágyú. A fegyverarzenálunk is nőtt egy keveset, az alap pisztoly mellett most is megvan a kézigránát, a géppisztoly, a lángszóró és a rakétaindító, ám van egy plusz fegyver is, ami pályánként változik, néha aknavető, néha shotgun. Maguk a pályák is sokkal jobban vannak belőve, mint az előző részben, végig pörög az anyag, sehol nem válik unalmassá, mivel egyrészt a haladáson és lövöldözésen túl plusz feladatokat is kapunk (emberek megmentése, bombák időre történő hatástalanítása vagy éppen elhelyezése, és egyéb dolgok megkeresése), másrészt az anyagot ezúttal még több minijáték színesíti. Találkozhatunk az előző részből ismert ejtőernyőzéssel és távcsöves céllövéssel (mindkettő sokat javult és sokkal könnyebb), és most is vannak szinte önálló játéknak beillő klasszikus, felülnézetes, felfele scrollozó (és kicsit oldalirányba is lehet mozogni) helikopteres lövöldözős szakaszok, az egyikben még egy konvojt is kísérnünk kell. De van két teljesen új minijáték is, az egyikben egy teherautó platójáról kell harcolnunk, a másik szintén egy nagyobb volumenű darab, egy komplett Choplifter klón, oldalnézetes, scrollozó pályákon helikopterrel kell kimenekítenünk az embereket, miközben tűzharcot kell vívnunk az ellenséges gépekkel.

A játék tehát nagyon változatos, színes, pörgős és szórakoztató, az előd minden hibája is ki lett benne javítva, és rengeteg új dolog is belekerült, ilyen feljebb nem említett újítás még a beépített tutorial (rádión keresztül kapjuk a tippeket) és a három fokozatban állítható nehézség (Csipi leginkább azt kifogásolta az első részben, hogy túlságosan nehéz volt).

Egyetlen egy dolog maradt, ami zavar a játékkal kapcsolatban, hogy sem pontokat nem kapunk, sem semmi statisztikát nem tekinthetünk meg (még a lelőtt ellenfeleket sem számolja a program), ez pedig – mint azt a Tomb Raider cikkben is írtam – megbocsáthatatlan hiba egy akciójáték esetében, továbbá jelentősen rontja az újrajátszhatóságot. Ennek köszönhetik a készítők, hogy a lenti értékelőbe egy „jó” is becsúszott, és az összérték sem érte el a tízes pontszámot, ettől eltekintve persze még nagyon király a játék, így minden akciójátékosnak szívből ajánlom!

Credo

CT SPECIAL FORCES 2 BACK TO HELL

L.S.P

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
link kábel, kódszavas mentés

✔ minden tekintetben az egyik legjobb gba akciójáték
✕ a pontszámlálás, statisztika és hiscore hol marad, uraim?

9.5 pont

EGY NEM SZOKVÁNYOS TÜNDÉRMESE

Őszintén bevallom, nem vagyok túl nagy rajongója az animációs filmeknek, sőt valahogy gyerekfejjel sem voltam igazán a rajzfilmek rabja, az egész iparágat már akkor is túl dedósnak tartottam. Persze azért hébe-hóba nézek ilyesmit is, egyrészt, mert a japán anime-ok között van sok felnőtteknek szóló is, másrészt, mert az egyre divatosabb 3D-s animációs filmek technológiai szempontból nagyon érdekelnek (gondolom ezzel mindenki így van, aki hozzám hasonlóan rajong a videojátékokért és scene demókért). A sok csalódás mellett (a Square Final Fantasy-je sem volt valami nagy szám szerintem) igazán csak egy animációs film jött be nálam az utóbbi években, ez pedig az Andrew Adamson, Vicky Jenson és Scott Marshall által rendezett 2001-es Shrek volt. A három filmes fogott egy rakás tündérmese alapot (királylány mentés a sárkány karmaiból meg hasonlók) és karaktert (három kismalac, Hófehérke és a hét törpe stb.), bedobálta egy nagy, fortyogó boszorkányüstbe, felrázta és megkeverte, és valami egyedi, nagyon jópofa mixtúrát hozott ki belőle. Azonban, hogy ne csak egy újabb, újraértelmezett tündérmesét kapjunk, hanem valami igazán eredetit, főhősnek egy daliás királyfi helyett egy ronda, nagy, bűzös, állandóan morgó, de mégis imádnivaló zöld szörnyet, egy ogrét tettek meg (enyhén Grinch-re emlékeztető karaktert), ez lett maga a címadó Shrek. Gondolom a kiváló, és jelentős Oscar-díjjal is jutalmazott animációs filmet mindenki látta, így annak elemzésébe most nem is megyek bele.



A film kirobbanó siker volt gyerekek és felnőttek körében is, nagy rajongótábort szerzett magának, így természetesen a fogyasztói társadalom egy újabb fejőstehenévé vált, pestiesen szólva a csapból is Shrek kezdett el folyni. Ezrével jelentek meg a kapcsolt termékek, jöttek a pólók, audio CD-k, egéralátétek, akciófigurák, bögrék meg minden egyéb, ahogy az lenni szokott, és természetesen a videojátékok hatalmas dömpingje is megindult. Sajnos e játékok nagy része elég felejthető volt, ezért eddig csak egyet teszteltünk a Konzol oldalain, a PS1-re megjelent Shrek: Treasure Huntot, amit Csipi M Lee a 2003. januári számban csak 2 pontra értékelt. Emellett a GBA játékokat leszámítva volt még egy Shrek című játék X-re, egy Shrek: Fairy Tale Freakdown című GBC-re, egy Shrek: Extra Large című GC-re, egy Shrek Game Land Activity Center című PC-re és egy Shrek Super Party című PS2-re, X-re és GC-re. A két korábban megjelent GBA játékkal én is játszottam, és okkal nem válogattam be őket a lapban szereplő anyagok közé. A Shrek Swamp Kart Speedway az egyik legszörnyűbb Mario Kart klón volt, amit valaha láttam (márpedig rengeteggel összehozott már a sors), a Shrek: Hassle at the Castle pedig egy kicsivel átlag alatti, oldalra scrollozó haladós-verekedős anyag volt.





Igazság szerint ennek továbbfejlesztése a most megjelent Shrek: Reekin' Havoc is, mind a játék grafikája, mind a jellege nagyon hasonló, főleg ránézésre, de azért pár apróbb fejlődést észrevehetünk rajta a tüzetesebb vizsgálat folyamán. A karakterek most is ugyanúgy, anime-ra jellemzően nagyfejű, úgynevezett super deformed ábrázolásmóddal vannak megrajzolva, de most sem rendelkeznek anime jellegzetességekkel. Az elődhöz hasonlóan ezúttal is egy jobbra-balra scrollozó sík területen kell mászkálnunk, ám amíg az előd inkább Double Dragon, Shinobi és Golden Axe jellegű haladós-verekedős játék volt platform beütéssel, véleményem szerint ez annak fordítottja, inkább platformjáték némi haladós-verekedős jelleggel. Igaz mindkét játék mindkét játékstílust csak nagyon lájtosan képviseli, túlságosan nem rúgnak labdába egyik mezőnyben sem, mivel túl kevés a támadási lehetőségünk és szűk a mozgásterünk. Támadásunk ezúttal is gyakorlatilag csak egy van, alapban üthetünk, ugrásból (fel gomb) és guggolásból (le gomb) pedig rúghatunk. Ezek mellett még néhány tárgyat is felvehetünk (hordókat, kisebb köveket, hasonlókat), és ezeket is hozzávághatjuk az ellenhez, sőt akad olyan eszköz is, amivel harcolhatunk rövid ideig, ilyen például a husáng. A harc ebben tökéletesen ki is merül sajnos, az ellenfelek pedig jönnek vég nélkül, nonstop termelődnek újra, tehát a játék nem áll másból, mint a ránk támadó lények unalomig történő cséplésből, minden kombinációs és trükközési lehetőség nélkül. Apró újítás, hogy ezúttal néhány helyen az oldalirányba futó ösvényekről másfele is továbbmehetünk, az út két oldalán (a túloldalon és a felénk néző oldalon) helyenként vannak leágazások, ezeken keresztül más ösvényekre mehetünk át, így a helyszínek egy nagyon könnyen átlátható kisebb labirintussá rendeződnek, mint például a Tir Na Nogban és a Sabre Wulfban. Ám eltévedni így sem lehet, annyira kiforratlan ez a rész is, vagy annyira óvodások számára lett belőve a nehézsége. Ezek mellett még bemehetünk néhány házba a városi pályákon, felmászhatunk a létrákon és liánokon (kevés van belőlük), átugorhatunk szakadékokat, átmászhatunk a köteleken (egy helyen találkoztam csak ilyen szituációval), szétverhetünk és eltolhatunk néhány tárgyat, és lemehetünk a csatornákba is. Valószínűleg ezzel le is írtam az anyagban megtalálható összes lehetőséget.





A játék elején két nehézségi fokozattal vághatunk neki a kalandoknak, kezdetben a Cameron Diazról mintázott belevaló Fiona hercegnővel kell haladnunk három pályán keresztül, tehát itt választani sem tudunk a hercegnő, Shrek és Csacsi között, mint az előző játékban. Természetesen amellett, hogy a pálya végének irányába nyomulunk átverekedve magunkat a nagy, sőt végtelen számú ellenfélen, gyűjtögethetünk tárgyakat is, egy részüket csak úgy találjuk, más részük pedig a szétvert tárgyak és ellenfelek helyén jelenik meg. Ilyenek a különféle energiaegységek, életek, pénzérmék (hasznukat sehol nem vettem) és levelek, ez utóbbiakat az R-rel vehetjük használatba, és általuk időleges sérthetetlenségre tehetünk szert. Sőt egyes pályákon kalitkába zárt barátokat is meg kell mentenünk a pálya elhagyásához, például a három kismalacot. A játék tudomásom szerint elég kevés pályából áll, csak hatból, az első a Bad Pinocchio, ez egy városban és egy erdőben játszódik, a második a Fairy Woods, ez szintén egy erdőben, a harmadik a Sweetsville egy mézeskalács-városban és az alatt, a negyedik, a Beanstalk Town pedig az égig érő paszuly alatti városban, magán a növényen, a felhők felett és egy kastélyban. Ez utóbbi pályán váltja fel Shrek Fiona-t az irányítható karakter szerepében, nyilván már a játék végéig, és itt akadtam el a második főnöknél (minden pályán két mesebeli főnökkel kell összecsapnunk, ilyen például Pinocchio, a vasorrú bába és a nagymamaruhás farkas is), az óriás aranytyúkocskáját sehogy sem bírtam legyőzni, sőt megütni sem, elérhetetlen magasságban repked, és nincs semmi a pályán, ami segítene az elérésében. Elméletileg ez után még két pálya jön, a Fake Peter Pan, amiben nyilván egy hamis Pán Péterrel kell megküzdenünk, és a The Ghost of Lord Farquaad, ahol a filmből is ismert főgonosz Farquaad herceggel kell összecsapnunk. Természetesen ebben a játékban is ő a legfőbb ellenségünk, az eléggé összecsapott sztori szerint természetfeletti erőkkel felturbózva tért vissza szellemként a halálból (a filmben megette a sárkány), hogy ismét borsot törjön a tündérmese-szereplők és főleg hőseink orra alá.

A fentiekből is látszik, hogy a játék rövid, kiforratlan és nem valami tartalmas. Viszonylag jó technikával rajzolt, de unalmas és repetitív hátterek előtt kell haladnunk előre (a síkváltásokban pedig rendszerint a nyilak is segítenek minket, így még kevésbé lehet eltévedni a síkok között), és csépelnünk a farkasokat, medvéket, egereket, szalmabábukat és egyéb lényeket, amíg totálisan meg nem unjuk a játékot. Egyedül a remekül hangszerelt zenék érnek valamit az anyagban, sajnos ezek meg túl rövidek. Persze mindezen hibák ellenére még mindig ez a legjobb Shrek játék GBA-n, de ettől függetlenül nem ajánlanám senkinek. Végezetül két jó hír a Shrek rajongóknak: már készül a film folytatása, ami nemes egyszerűséggel Shrek 2 cím alatt kerül majd a mozik műsorára 2004-ben, szintúgy készül az ezen alapuló Shrek 2: The Game című játék is, ami PS2-re, X-re és GC-re egyaránt 2004 harmadik negyedévében fog megjelenni.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Esküszöm, bennem megvolt a jó szándék. Nekiálltam (nem, inkább ültem) és jól megnéztem magamnak ezt az új Shrek játékot. Ha most megkérdeznétek, mire emlékszem, két dolgot tudnék említeni: a Shrek karakter irdatlan nagy fejére és arra, hogy szerintem ennek a programnak semmi egyénisége sincs. Ha kivennénk a szereplőket és lecserélnénk bármi másra, ugyanott lennénk. De itt nem is ez volt a cél. Ezt egy olyan gyereknek kell adni, aki szereti Shreket. Akkor egyből megéri az árát, és a 3 pontot is nyugodtan lehet 6-nak venni...

SHREK: REEKIN' HAVOC

TDK MEDIACTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

- 1 Játékos
mentés kártyára

✔ korrekt zene és jó karakterek egy remek licencből
× végtelenül unalmas az egész

3 pont

Van az életben 1-2 olyan, notóriusan visszatérő jelenség, amitől rögtön szakad az ékszíjam. Az egyik ilyen mumusom az uniformis. Nem vágom ugyanis, hogyan lehetséges, hogy mindig én szívok az egyenruhásokkal, legyenek azok akár orvosok, akár rendőrök, akár BKV-sek, biztonsági őrök, katonák, vagy határőrök?

Ha elmegyek csapoltatni magam fix, hogy benyelek egy elsőéves, szemüveges kórboncnokjelöltet, akinek nemcsak a szája rettenet büdös, de tizenkettedszerre sem találja el azt a rohadék vénámat, amit a mohácsi vakok intézetéből is tisztán látnak! Miért néznek ki már a mozgólépcső legalján a Batthyány tetején várakozó ellenőrök és miért állítottak meg eddig 6-szor a smasszik, ha alig egy éve van jogsim, míg mások 15-20 éveket kibírnak csekkolás nélkül is? Lehet, nem Skodával kéne járni... Ráadásul a gyíkok nem megállítanak és ellenőriznek, mindegyik rámegy arra, hogy bealázzon! Úgy kezdik, hogy na kérem, szálljon ki! Anyád! Sopronnál is szisztematikusan az én autómat ítélik szétszedésre, mert biztos a kipufogódobban van a szajré, előttem meg lazán átmegy a két arc a teliablakos Transittal, amelynek a hátsó tengelye verdesi a padlót, olyan szinten megrakták valahol. Még egy baráti ötöst is vált a vámossal. És akkor épp kezdenék megbékélni az összes marhával, erre naná, hogy megtalálnak: talpra fiam, hí a haza... Mutassatok nekem akárkit, akit a két éven belül 2, azaz kettő alkalommal vételeznek szemre a honvédek! Azt már elhitették velem, hogy épp rám van szükség az első sorban, de hogy ennyire sürgős legyen...

Gyűlölöm a szeptembert! Szerencsére mire ezt olvassátok, már október van, én is beléptem a harmadik évtizedembe, az egyetemen a második évfolyamba és ha minden fatálisan alakul, akkor valamelyik laktanyába is, némi bőrönddel a kezemben. Radeon

A soron következő medicinmatyi pedig Martin kedvencei közé lépett be. Főszerink imádja ugyanis azokat a srácokat, akik a Máltai Szeretetszolgálat félidióta konzolos alternatíváját vélik felfedezni bennünk.

CSÁÓÓÓÓÓÓÓ! Nagyon bírlak benneteket, ám van egy problémám (már nem veletek(!), ti nagyon királyak vagytok). Elromlott a PS2-m. Elromlott a DVD-FEJ és teljesen le vagyok égve. Nincs egy fölös ingyér? Nagyon szeretném folytatni a VICE CITY-t! Ugye nem akarod, hogy egy olvasóval kevesebb legyen... Légyszi! Üdvözlet: S.P.E.X. **(Képzeld, az enyém is elromlott. Mákod van: akadt raktáron a kért alkatrészből. Az 576 Shopban odaadják neked és még egy tetszetős fekete műanyag dobozba is berakják! Ráadásul eredeti Sony! Mivel így szeretsz minket, diszkontban megkapod 60e magyar forintért. R)** *(Mennyire imádom az ilyen magasröptű zsarolásokat! Egy olvasóval kevesebb... Pfff... Viszlát! Martin :)*

Hi 576! Mivel a munkahelyem semmi olyat nem tud felmutatni, amellyel unalmamat elűzné, gondoltam megragadom a high-tech pennát és kanyarítok vele néhány többé-kevésbé értelmes sort. Na de mindegy is nem ez a lényeg. Radeon bátyánk feldobott egy témát és illene már reagálni rá valamit. A valaha volt legjobb Konzol! Hmm. Hát ez igencsak fogós. Az a helyzet, hogy én elég sok konzolt kipróbáltam már, NES, PS, PS2 (ezek voltak is), aztán SNES, Megadrive, N64, DC, GC és elég régóta játszom már (kb. 10 éve). De nem hinném, hogy egy konzol sikerét maga a gép jelentené, bár gondolom ez egyértelmű. **(Félreértettél! Nem a legsikeresebb, hanem az általad legjobbnak ítélt konzolra lettem volna kíváncsi. R)** Mindig a gámák voltak azok amik megnyerték a játékosok szívét a konzoloknak. Persze nem mondom, hogy nekem nincs favoritom (PS, PS2) de ez nem jelenti azt, hogy a többi nem érdekel. Pl. mikor megláttam az újságban a LoZ: The Wind Wakert, asszittem' magam alá pisilek a gyönyörtől. És így voltam a Boxos Otogival is. Ezenkívül PC-n is szívesen játszom, pl. a Morrowind szerintem minden idők egyik legjobb játéka. Kicsit elkanyarodtam a témától. A kérdésre válaszolva. Számomra az eddigi legjobb Konzol a PS volt, mert rajta játszottam végig az FF7-et, 8-at, 9-et, 6-ot, a Vagrant Story-t (ami szerintem istencsászárságához képest igencsak mellőzött game). **(Címlapot kapott, 2 oldalt + végigjátszást kapott, és egy nem elhanyagolható „a PS tudásának határa" titulust. Mi nyomtuk, mint hangya a ... R)**, és nem utolsó sorban a Metal Gear Solidot. Ezek és még sok más játék a PS-en nekem akkora játékélményt adott, mint még soha más game addig (pedig mint már mondtam, nem kevéssel játszottam előttük). Ettől eltekintve én soha nem azt nézem, hogy milyen platformra jelenik meg az adott stuff. Ha tehetném vennék egy Boxot meg egy GC-t is. Szerintem max. legsikeresebb konzolról lehet beszélni, legjobbról nem! Ugyanis ha csak egy ember van aki még mindig ragaszkodik az ős NES-hez, akkor az számára még mindig a legjobb konzol. **(Helyes észrevétel, még ha enyhén triviális is! R)** Nagyon jó dolog, hogy a Csevegőben ilyen témák kerülnek a boncasztalra, mert így mindenki megírhatja a véleményét. Csak így tovább fiúk, Ti vagytok a legjobbak. 576 rulez. Fenyvesi Tamás

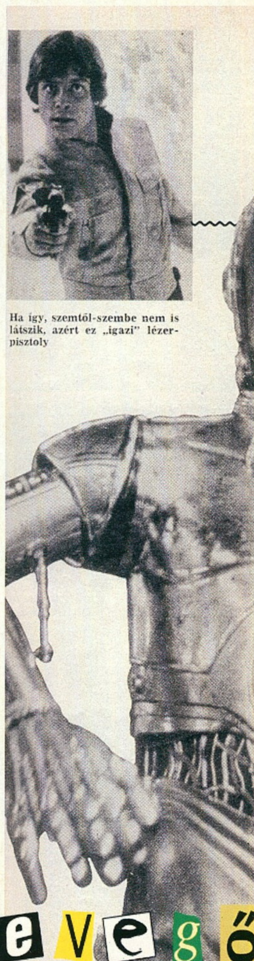
Sziasztok! Lenne egy kérdésem: megjelent-e valaha PS2-re a Virtua Tennis 1 (első!) része? (PC-re és DC-re tuti) Csak mert a kedvenc játékom. Köszi. Tom **(Sega Sports Tennis néven jelent meg, de ha jól tudom a második rész. De ha az elsőt imádtad, nem vágom miért nem jó a második. Ugyanaz, csak több a karakter, pálya, opció. Vagy ez is gáz? R)**

Sziasztok, egyszerűen zseniális a lapotok. Eddig minden számotokat megvettem! Kíváncsi vagyok, hogy miért nem szeretitek Tomb Raidert? **(Én szeretem! Bár az utóbbi részekhez csak érintőlegesen volt szerencsém, az első hármat többé-kevésbé végigvittem. Az elsőt még Saturnon, a másodikat PS-en, a harmadikat PC-n. Amúgy két gond van a játékkal: egyrészt az emberek könyökén jön ki a dolog: ha belegondolsz már 5 részt megért a sorozat úgy, hogy valamennyi epizód tökéletesen ugyanarról szól némileg „alternáló" pályákkal, de állandóan visszatérő motívumokkal. Másrészt nekem iszonyú jellegtelennek tűnt maga a cucc. Végigszenvedtem, mert nem volt jobb, és mert akkoriban még újszerű volt, de már fogalmam sincs mi volt a vége, vagy ki kicsoda egyáltalán a sorozatban. Magyarán nem egy ResEvil, FF, MGS, vagy SH, ahol úgy hozzád nőnek a karakterek, hogy csak na. R)** Megvettem az 576 DVD-t, ami nagyon f*sza szerintem! **(Felcsigáztatok. Annyit emlegetitek ezt a DVD-t, hogy most már én is meg fogom nézni :-) R)** További jó lapírást és jó munkát kíván: DANKÓ ROLAND! Jó lenne, ha visszaírnátok. Reménykedek benne! *(Ha nem szeretnénk a TR-t, nem kapott volna már 2 címlapot. A TR6-ot nem szeretjük, mert slendrián, hanyag, hibás munka! Martin)*

Sega Radeon! Jó az újság, teccik a kicsit underground jelleg, bejön a cikkírók eltérő stílusa, de a legjobb persze a levrov... **(Huhúú apám, te akarsz valamit! R)** Nnnna ekkora tiszteletkör után talán van esélyem bekerülni.:) **(Óh, hát ezért igazán nem kellett volna ;-) R)** Amiért klaviaturhát ragadtam: engem otthon jó egy éve már egy Xdobozka boldogít, tök jól megvagyunk mi együtt, ezért (is) fáj amikor más konzolosok veszik maguknak a bátorságot, és simán lepécézik a drágámat. Mit ad Isten kedvenc újságom hasábjain Stil. koma tollából idéznék, hogyaszonta: Az Xbox egy konzolosított PC. **(Szólok Böjtinek, lezúzza a srácot ;-) R)** Hát nem is tudom. Mi is az hogy konzol? Szerintem nem más, mint egy olyan játékokra kihegyezett szabvány célhardver, amely nem módosítható/alakítható, ezért a fejlesztők jobban ki tudják használni annak erőforrásait. Ennek a definíciónak pedig eleget tesz a doboz. **(Óvatosan a definíciókkal... A TV-tartó polc is konzol :-) R)** Néhány alkatrésze PC-s eredetű? No és? A GameCube-ban IBM prockó dohog meg ArtX-es videó chip (ma már Ati), oszt mégse bántja senki a kis kockát. A doboz hardvere is csak HASONLÍT egy PC-re, hiszen ilyen videokártya pl. (duál vertex shaderes GeForce 3, teljesítményben valahol a GeF3 és a GeF4 között) **(Én úgy tudom, hogy 100%-ban megegyezik a Ti4200-es Geforce4-gyel az X grafikus chipje. R)** nincsen PC-be építve. Ha meg a játékkínálatot nézzük, azt hiszem az főleg magáért beszél, hiszen PC-re X-es stílusú stuffok nem naon vannak. Az a néhány PC-ről X-re portolt stuff (vagy fordítva), pedig csak azt mutatja hogy mennyire bika is ez a hardver, elképesztő hogy még a mai PC-s játékokkal is jelentősebb butítások nélkül megbirkózik. Mellesleg engem nem igazán zavar hogy Half-Life 2 meg a DOOM 3 is lesz majd a konzolomra (HALO2 mellett természetesen :) Maximum 1-2 PS2-es kollega megpukkad majd ha meglátja :) Fő a konzolos szolidaritás, ehe- ehe Üdvözlettel: ATW **(Biza maximálisan igazat adok neked. Az Xbox nemhogy konzol, de valóban komoly esélye van arra, hogy atommód megszorongassa a PS2-t. Egyre keményebb a játékkínálat, és ami igazán jó dolog, hogy a nagyon durvásan hígszemét játékokat nem nagyon ömlesztik X-re. Persze van 1-2 nullpontos csoda, de javarészt nem jön ki sitt az X-re. Ráadásként a kezdeti Japán-kóstolgatás után a Mikro totálisan ráfókuszált az európai és amerikai piacra, így a játékok nagy része a mi szájízünk szerint készült. Persze, királyok a csíkszemcuccok is, de azért van 1-2 nagyon-nagyon alternatív, elvont játék is. Én az X megjelenése óta hangoztatom, hogy nagyon komoly potenciával nyomul a Billy arc gépe a konzolpiacon, és szerintem 1-2 generációváltást követően a Mikro még a vezetést is átveheti a konzolos fronton. Kivéve, ha tényleg beteszik a Fritz chipet az X Next-be... Szóval tessék csak bátran védeni az X-et, mert bizony lehet, hogy alter módon építették fel, de ettől függetlenül egy nagyon komoly gép. Egyetlen hibája van: az MS logó a bejelentkezéskor... R)**

Hello Radeon! Véletlenül nem RAD-222 az autód rendszáma? **(Az csak az EGYIK autóm. Ha jól emlékszem a Z3-as Benyóra rakattam 222-est, de lehet az SLK az, na várj leugrom a mélygarázsba csekkolni... R)** Na mindegy, csapjunk a lecsóba! Na jó. először is elmondom, hogy Árcsi barátja vagyok, **(Csók neki! R)** olvastam az uncut verziót, a novellát, és NEM jött oda a Dzson-kommandó! Átvertek titeket, mi? **(Pedig felvette a kiszállási díjat. Még fotókat is hozott – ezek szerint hamisított – az eredményről. A dög... R)** Na jó, de már tényleg térjünk a lényegre! Tehát... Mitől is lehet jó egy konzol, mitől is lesz a legjobb? Na én azt választottam, ami mellett 2 évet el lehetett tölteni, csak 8 (!) játékkal! Jó, 2 ilyen van, ezért az elsőt választom, a második ugyanis csak egy „folytatás". Ez a konzol megreformálta a játékipart, és olyan nagy címekkel jelentkezett, amik 3 hónapos szórakozást ígérnek. Rántsuk is le a leplet az N64-ről! Igen, hallottátok! Hallod, Martin?! Jó van, indokolok is! Itt vannak a platformelők: Mario 64, Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie, Conker **(DK64-et ne tessék kihagyni! R)**! Erre jelentek meg az első partijátékok: Mario party trilógia! Azt' itt vannak a szörnynevelős RPG-k, pl. Pokémon stadium 1- 2, vagy a Paper Mario! Most oldalakon át sorolhatnám a kiváló játékokat, úgyhogy térjünk át a legjobbakra! THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME és MAJORA ' S MASK! Az Okarina mindent ver, akármilyen platformra (talán csak a Wind Wakert nem, aztán még megközelítette a Majora és a Starfox Adventures is)! Fantasztikus! Csak ezért a két játékért már érdemes volt megvenni a gépet, aztán még ott a többi jó gém! A Nintendo nem húz le X bőrt egy témáról, mindig rak le valami újat! Ezért SEM volt unalmas az Ocarina of Time után a Majora's Mask, a Wind Waker és a Four Swords! És ezt a koncepciót folytatja a GC is! EZÉRT vagyok N-es! A fantasztikus hangulat miatt! A Zeldák mindent vernek (talán a GS-t nem, de inkább azt is)! És... A NINTENDO (csupa nagy betűvel) NEM DEDÓS! Ne mondjátok, hogy az Ocarina of Time-ot vagy Starfox-ot megértenék és végigjátszanák a 3 évesek! A nagy N kicsiknek és nagyoknak is készít játékokat, a nagy N családi szórakozás! És ezért jobb, mint a többi! Nem mondom, hogy a PS2 egy nagy fos (ezt Árcsi egy picit eltúlozta), de soha nem fog a közelébe sem érni az N64-nek és a GC-nek! Nem az adatok számítanak, hanem a hangulat! Ezért szeretem az N-t! Elköteleztem magam mellette és nem csalódtam benne! És az elkövetkező 7 évben nem is fogok mást venni! Más. A Nintendo nem köcsög, mint a Micro$oft (így, ahogy írtam!), aki fikázza a konkurenciát 1000-el! (Lásd azt a ************** Peter Moore-t!) Be is fejezem a dicshimnuszt, mert elfogyott az időm és nincs is mi mást írjak! N64 & GC rulez FOREVER! Link, az idő hőse, Óraváros. Ui: Dögöljön meg Peter Moore és Gates is, főleg az első. Ui 2: Miyamoto egy félisten, mert teremtett, nem is akármit! Ui 3: A Phantom egy sz*r! Ui 4: Na jó, már tényleg befejezem! **(Igen-igen-igen! Örülök, hogy komoly rajongók állnak a világtörténelem talán legutolsó kazettás gépe mellett is, mert bizony nagyon komoly kis masina volt az N64! Én is imádtam, a mai napig lököm némelyik címet. Való igaz, amit az N-játékok nyújtotta „mellékhatásról", aka feelingről írtál, bár engem inkább a Mario-s és egyéb platformerek ragadnak magukkal az N-regisztrálta stuffok garmadájából. Tényleg olyat tud adni, amit nagyon kevés játék: csak ülsz nagyra tátott szájjal a gép előtt, se pisi, se kaki, és teljes önfeledségben nyomogatod a gombokat. Varázslat. R)**

Hi Radeon! Haláli! Reggel szendvicskészítés közben belekóstolt a konyhakés az ujjamba, és miért is ne, a suliban pont agyagot kellett előkészíteni. A fél Alkotót végigterrorizáltam sebtapaszért. Erre az egyik tanárnőmtől sikerült lepni. Pont a vámpírhangyától! Ez komoly! Olyan szemfogai vannak, mint a hangya csáprágói és úgy néz ki, mint 20 évvel ezelőtt! **(Bill Gates-nek tutira bejönne! Alacsony értékvesztés, gazdaságos befektetés! R)** Azért rendes tag. Csak halkan beszél. Meg alig lehet érteni, szóval lehet, hogy még UFO is. Hazaérve félig amputált mutatóujjammal leültem Konzolt olvasni. Közben szól a Queen of the Damned, szóval hawaii! Az újságért elég sokat rohangásztam ám. Kb. két hétig. Minden reggel leszáll a buszról, irány az újságos bodega, ártatlan vigyor, távozáskor letört ábrázattal **(Anyázás nincs? R)** menni a suliba. Végül drága apám állított haza vele egy délután. **(Jó arc a grenpa. R)** Az egyébként sem megtartandó tanulás végképp elmaradt, de amúgy se sok hasznát veszem. Őszintén szólva 3 dolgot nagyon értékeltem benne. A első kettő: Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness és a poszter. Bár jobb, vagyis használhatóbb képeket is be lehetett volna rakni Laráról. A poszter először tetszett, azután nem, utána meg igen, szóval egy darabig még el leszek vele :) **(Ezek szerint te sem vagy egyszerű eset. R)** Tervbe vettem a játék megvételét PC-re, de apámnak mániája, hogy mindent másoltan is be lehet szerezni. **(Azért a Konzolt elég nehéz lenne „megíratni".**



Ha így, szemtől-szembe nem is látszik, azért ez „igazi" lézerpisztoly

CSEVEGŐ

Amúgy LEGALÁBB a nagyra tartott címeket tessék gyári kivitelben beszerezni, ha más nem, csekkold a www.evm.hu-t, ahol az első 4 TR-t kapásból megtalálod igen-igen baráti, 1990-es darabáron, ráadásként immáron PS2 játékokat is rendelhetsz árcsökkentett, ám minden más tekintetben változatlan kivitelben! Ha jól tudom, eleddig Magyarországon egyedülálló ez a lehetőség. R) Így malmozhatok, míg egy ismerős be nem szerzi. Na, de ami nagyon ott van! A Cool-Túrában a HOLLÓ cikke. Az első tizedmásodpercben higany lettem. Nem túlzok, mert tényleg nagyon, nagyon... A szeret túl általános lenne. Sokat jelent nekem maga a történet, annak a hangulata, az érzések és gondolatok amiket közvetít. Nagyon, nagyon. Kicsit elszomorít mikor valaki a környezetemben „idétlen akciófilmnek" titulálja. **(Lehet, hogy kevesebbet kéne foglalkozni azzal a környezettel. R)** Nem figyeltek oda rendesen. Vagy kapásból csukott szemmel nézték. Jómagam sikkasztottam a kazit, amin rajta van az első rész, de szerencsére bírja még a szalag. A 2-t DVD CD-n **(Ammegmilyen? Kérem szépen a DVD nem CD típus! CD = Compact Disc, DVD = Digital Versatile Disc. Oké? A marhahús sem sertés-marha hús. Na, ez gyík példa volt, de azért vágjátok remélem. R)** kaptam aputól (eredetiben:), a 3-at pedig SVCD-n. Az utóbbi kicsit már kiesik abból a gótikus hangulatból, ami ízt ad, de jó pár kedves, klasszikus elem megmaradt benne. Inkább abbahagyom, mert képes vagyok órákat zizegni róla. Kösz a Dzson kommandó nem szükséges, leszereltem a tagot :) Még év elején jót röhögött, mikor meglátta, hogy Desert Eagle-t rajzolgatok, utána elnémult örökre.... Non Xena, lenni Raweny from Hell, vagy mezeibben Süli Andrea from Zombor city:) Amúgy a királylány jó span:) Pá! **(Csók babám, a többi vaddisznó nevében is. R)** *(Csá bébike, a magam nevében! Martin :)*

Most pedig helyet szorítunk az online tesóknak, az e hónapban elkövetett legjobb innen-onnan ollózott 576 Konzol fórumos megnyilatkozások következnek. Kezdésnek Martin – mint online tesó ;-) – szavai: „Aki a Konzolt elfelejti, jó ember nem lehet!" **Úgy legyen!**

Folytassuk egy negatív kritikával (?), a szebb napokat megért Bajnok tollából.

Már megbocsáss, Dzson de remélem te nem gondolod ezt a Konzolosdit munkának. Ez egy szórakozás, öreg, lehet, hogy neked van más munkahelyed is, de nekem elég lenne 3 nap hogy megírjak 20 oldalt, pláne hogy sokszor már hónapokkal a megjelenés előtt megkapjátok azokat a játékokat amikről végigjátszást kell csinálni. Szerintem ez az egész egy buli, szerintem Martinnak csak olyan srácokat kéne felvennie aki a haverja lehet, aki neki eleve antipatikus azt nem is kéne foglalkoztatnia. Jó lehet hogy ez azért túlzás, de ez is hogy a tesztelők nem is látták még személyesen egymást, pl. Radeon azt sem tudja ki az a Böjtös vagy Dzson. Hmm, elfelejtettem hogy a mai világban már barátság nem létezik csak üzleti érdek, fizetés, könyöklés, csörtetés stb. Hideo Kojima, egykori Bajnok **(Szia Hidi! Na frigy, én csak az utolsó megjegyzésedre reagálnék, Dzsonibát nem kívánom védeni, elég nagy srác már ő ahhoz, hogy kezelje az ilyen helyzeteket. Lényeg: az 576 bizony egy olyan csapat, ahol gamerek dolgoznak (!) egy az átlagosnál picit, vagy határozottan jobb – mindenki döntse el maga a kezében tartott újság alapján – szervezőképességgel megáldott gamer irányítása alatt. Egymástól független feladatokat processzálnak egymástól független tagok. Ez nem egy család, vagy egy baráti társaság, minket egyetlen kapocs köt össze: a gaming és ezen keresztül az 576 Konzol. Mindannyiunknak megvan a maga baráti társasága, a maga életvitele, a maga zenéje, a maga sportja, a maga hobbija. Nem hinném, hogy rá kéne szállnom a Böjtire vagy a Dzsóra, csak mert egy újságnál dolgozunk. Nem hinném, hogy ismernem kéne Stinger szokásait ahhoz, hogy megírjak egy levrovot abba az újságba, amelybe ő játékteszteket ír. Sőt nem hinném, hogy bármennyivel is jobb Csevit tudnék írni, ha minden nap együtt söröznék Martinnal náluk vagy nálunk, este a TV előtt. Nem igazán vágom tehát, hol látod a problémát? Ha mi nagy haverok lennénk, az egész újság arról szólna, hogy szétoltjuk egymás arcát, az olvasók pedig csak néznének és totál külsősnek éreznék magukat. Olyan ez, mint mikor becsöppensz egy számodra idegen, már kialakult társaságba, ismersz közülük egy, max két embert. Velük együtt röhögsz, próbálod felvenni a ritmust, pedig k*rvára nem érted a poénokat, mert kimaradtak az előzményként szolgáló rövidebb-hosszabb anekdoták. De tudod mit? Vedd le a pufimellényt, közelíts picit lassabban, még az is lehet, hogy a végén a keblünkre ölelünk. R)** *(Hogy egy klasszikussal éljek: erre annyi az esélye, mint trójai falónak az Epsoni derbin...Martin)*



Egy frappáns vélemény a konzolháborúsdiról, ha lenne még olyan – jövő hónaptól lesz! :) – Ő lenne a HÓNAP LEVELE:

A szomorú tény, hogy a konzolháború, amiatt a tetves piaci helyzet miatt van. Persze vannak tukkerek mindenhol, elismerem. Legfőképp a sokat emlegetett „speciális helyzet" az oka, amiben vagyunk (mi magyarok). Tudniillik az igények nyugatiak, meg a kínálat is (aki Bécsig már eljutott azér' nyugodtan röhöghet a kínálaton). Viszont a zsé, della, lóvé, gempa – kinek hogy – az NINCSEN! Így jó magyar szokás szerint azt kell a legjobbnak tekinteni, ami van, különben lehet citromba harapott fejjel sétálgatni twenty-four-seven (gyk. egész nap, minden nap). Hiába csorgatom a nyálam a Halora, PS2-n nem lesz! 1. lehetőség: : (

2. lehetőség: van Vice City-m g*cik, sz*r a gépetek! Ez olyan kicsit, mikor óvodában ment a jasszozás, hogy apunak milyen verdája van (nem volt sok lehetőség), persze mindig az volt a legkirályabb, amilyen éppen volt. Ha dákesz (román), akkor az. Ha varnyú (kelet-német), akkor az. **(Ezek szerint én már akkor is multiplatformer voltam: faternak volt dákó – bár az most is van neki –, aztán varbi. R)** Sajnos hosszú távon egyik sem jó megoldás! **(Dehonnem'! A varbi turisztba beletoltunk vagy 300K km-t, négy éve is csak azért dobtuk el, mert megpuszilta a popóját egy Suzukis lámer. Ja bocs, nem erről van szó. R)** Vizipityu, harisnyanaci, kisközért, lebukás, sitt, csokibavágás **(Wááá! R)** és máris nem a konzolozás a legnagyobb problémánk, pedig az egész arra ment ki. Jó lenne, ha olyan helyzetben lennénk a legtöbben, hogy a hétvégi bevásárlásnál mindig befigyelne egy gáma a kosárba (mint most kb. a nass). De gondolom legtöbbeteknél ez nem így van. Ezért nem szabad vádolni azokat az arcokat, akik a 2. megoldást választják, mert csak jobban akarják érezni magukat. Hadd köpködjenek! Ártani senkinek sem fognak. NEM ÁRTHATNAK NEKÜNK! Dome

Szemelvények a konzolháborúsdiból:

Gyere át egyszer, agyonverlek szívesen ;-) szólok, kétméteres vagyok, plusz még csak egyszer veszítettem...de nem, mert pacifista vagyok... Na, de viccet félretéve: most valahol igazad van. Mindenkiből új embert csinál két dolog kombinációja. Ezek pedig: EGY P*NA ÉS EGY VERÉS :-) Abból meg témát, sőt vitát fakasztani, hogy ki milyen gépet vesz az otthonába, amivel virtuális szórakozását biztosíthatja...pszichorejsz. Tyler Durden

Konzolháború. Kemény szavak. De ez mér kell? Ennyire unatkoztok vagy mi? Szerintem inkább egységessé kéne tenni a játékos társadalmat, nem ilyen sz*r dolgokkal szétzilálni azt. Xbox? PS2? GC? Mindre van jó gém, akkor meg mindenki vegye azt, amire neki tetszenek az xkluzivak. Mér jó neked, ha fikázol, inkább gondolkozz a szelektív hulladékgyűjtésen az ilyen pitiáner dolgok helyett! PEACE! Soda

Mért én mit szóljak ? Ha találkoznék vele úgy telibe verném a fejét, hogy nem találna haza. Neo21

A következő hozzászólás a KEDVENC fórumos megnyilatkozásom ebben a hónapban. Azt tudni kell, hogy a hozzászólás KÖZVETLEN egymás után 4x szerepel a fórumon.

Egyszerűen nem értem, miért küldi el ez a sz*r többször, amit írok. Soda **(Soda barátom, soha nem késő kézbe venni a „Mindenkinek a PC-ről" című könyvet ;-) R)**

Zárjuk a hónapot az egyik legnépszerűbb teszter, Böjtös mester örök érvényű, „fékezett habzású" gondolataival. Néhány olyan sor ez, amit mindenki nyugodtan a szívébe zárhat, nem is kizárólag konzolos körökben!

Egy komoly baj van a jelenlegi társadalommal. Mert demokrácia van, azt hiszik az emberek, bármit megtehetnek. Mert szólásszabadság van, azt hiszik, tekintet nélkül másokra, mások lelkére, mindenkinek odamondhatnak mindent, abban a stílusban, ami éppen jön. Az utóbbi két évben durvult el hazánkban ez a téma. Vannak, akik nem tisztelnek semmit, senkit...pofátlanul belegyalogolnak mások képébe valós, mondvacsinált dolgokkal burkolózva. Empátia már luxus, egobirodalom épülőben. De engem már kezd untatni. Figyeljünk már végre egy kicsit egymásra, ne keserítsük meg önmagunk, vagy a másik hétköznapjait. Tartsuk tiszteletben a másik embert is. Nem vagyunk hatalmas ország, nem is a miénk a legnagyobb népesség. Akkor miért mániánk, hogy honfitársainkat gyilkoljuk szóban, vagy tettekben? Én bízom benne, hogy nem ilyen a Magyar... *(Gabikám, édes kicsi fiam, mikor nősz már fel? ILYEN a magyar... :(Martin)*

Most viszont fordulnék rögtön 180 fokot és azt mondanám: a következő hónapban oda lehet durrantani a többieknek. A hónap témája ugyanis az lesz, hogy MELYIK VOLT A KONZOLTÖRTÉNET LEGGYIKABB GÉPE! Most jött el az ideje a csapkodásnak. Lehet szapulni, gyalázni, porba dönteni mindenfajta géptípust (tehát nem egymást!), ígérem ezúttal nem lesz cenzúra! :)

Még valami: nem vágom mi történt ebben a hónapban, de valami elképesztően alacsony volt a beérkező levelek száma. Vagy a Kapás bácsi kajálta fel az írásaitokat, vagy nekem kellett volna sűrűbben befáradni az „analóg" levelekért, vagy csak simán hiperpasszívak voltatok, gőzöm sincs. Lényeg, hogy a következő 30-asban tessék szépen megerőltetni magatokat és tollat / papírt ragadni, ugyanis MOST van az a pillanat, hogy nagyjából utolértük magunkat, MINDEN arra érdemes levél bekerült, így a következő hónapra 90%-os Csevegőbe kerülési eséllyel küldhetitek el írásaitokat. Nem kell ragaszkodni sem a hónap témájához, sem az általánosan elfogadott keresztény-európai értékszemlélethez, BÁRMIT írhattok, ami a gaminggel akár a legkisebb mértékben is kapcsolatos. Természetesen a fórumosok sem érezhetik magukat biztonságban: Radeon bácsi hosszúra nyúlt csápjai elérnek a legszűkebb konzolos berkekbe is.

Más: van egy bátortalan terv, ami egyelőre nagyon halovány, de ha valaha is lesz belőle valami, biztos, hogy a Csevi legaktívabb és legjobb levélírói igen pozitív meglepetésben fognak részesülni. Még annak a srácnak megy egy bocs, aki vért izzadva próbál utolérni az X első panellel. Vigasztaljon a tudat, hogy SENKI nem képes elérni, legalább 1-2 napos „átfutás" szükséges, mire létrejön a kontakt. Na sziasztok, találkozunk egy hónap múlva! Radeon

Zene

Suffocation: Effigy of the Forgotten

1991, Roadrunner



Nos kérem, egy szám erejéig sikeresen átvettem Liquid mester helyét, és bár Martin megkért, hogy ne fajuljon „Dae ámokfutásává" a Cool-Túra, nem hazudtolhatom meg önmagam. A dolog apropója, amiért lelkesen bevállaltam a rovatot nem más volt, mint a *Morbid Angel* új lemezének, a *Heretic*-nek a megjelenése. Kénytelen voltam azonban még ennél is keményebb vizekre evezni, úgy gondoltam ugyanis, hogy ha már volt olyan rendes a T. Főszerkesztő Úr, hogy teret engedett egy kis extremitásnak, akkor használjuk ki a talán soha vissza nem térő alkalmat. Pattanjunk is neki!

A zenekar: a történelem előtti időkben, útkeresésem még korai időszakában történt, úgy bő tizenhat évvel ezelőtt, hogy egy szerencsés – szüleim és szomszédaim számára azonban *Ítéletnapként* jegyzett – délutánon szert tehettem a *Death: Scream Bloody Gore* című stílusteremtő lemezére, egy karácsonyra kapott kvarcjáték ellenében. Jó üzlet volt, bár szüleim által a nyakamra mért tenyeres eleinte nem ezt támasztotta alá... Azonnal függővé váltam A stílus neve természetesen *underground* (a továbbiakban: U/G) *death metal*, minek hatására elszabadult a pokol. Gombamód szaporodtak a szövegvilágukat tekintve leginkább horrorfilmekbe illő szövegvilágú, a hangszeres tudást sok esetben a „keménykedésnek" alárendelő, azt kell mondjam igénytelen együttesek. Szerencsére a zászlóvivő Death, a frontember Chuck Schuldiner (R.I.P.) úr vezetésével hamar rádöbbent a helyzet tarthatatlan mivoltára, és kiváló zenészeket maga mellé gyűjtve, lemezről-lemezre egyre elgondolkodtatóbb szövegvilágával mutatta meg a stílusban belül való fejlődés egy lehetséges – és számomra szimpatikus – útját.



Chuck bácsi szerencsére nem maradt magára keresztes hadjáratában. A New York-i illetőségű **Suffocation** is a minőségi death metal mellett tört lándzsát, mikor *Reincremation* címen rögzítették és világra szabadították első, három számos demójukat. Én egész eddig vadásztam erre az „extremely rare" kategóriát képviselő anyagra, és most végre, hogy már legalább digitális formában megvan nyugodt szívvel mondhatom, hogy nem véletlenül szerződtette le a Relapse a csapatot a *Human Waste* kislemez erejéig. A kiadó hibázott, az azóta az U/G körökben istenként tisztelt együttes bemutatkozó, *Effigy of the Forgotten* című lemezét (1991), majd a két sorlemezt is, a ritka elcseszett hangzású *Breeding the Spawnt* (1992) és az egy fokkal jobb, de a bemutatkozó matériát überelni nem tudó *Pierced from Withint* (1995) már a Roadrunner vette szárnyai alá. Utolsó kézzelfogható életjelük, a Vulture Records gondozásában napvilágot látott1997-es *Despise the Sun* a zenei extremitás magasiskolája, amely csak még tovább növelte hírnevüket.

A zenekar ezután feloszlott, majd legnagyobb megelégedettségemre a korábbi, kacsának tűnő hírfoszlányok igaznak bizonyultak: az ez év március 21-i hivatalos bejelentés szerint a porszívóhangú frontember Frank Mullen, a riffgyáros Josh Barohn bőgős és Terrance Hobbs gityós (ISTEN!), valamint a villámkezű Mike Smith dobos (másik ISTEN! :) a Doug Cerrito által hátrahagyott űrt a Pyrexia-s Guy Marchais gitárossal pótolva minden eddiginél nagyobb lendülettel tért vissza. Az erőtől duzzadó formáció visszatérő koncertjének neten terjedő hangzóanyagán megtalálható új nóta, a Deceit semmihez sem mérhető, csakis az Effigy-hez...



Az album: ha túlteszi magát az ember a tényen, hogy a nyitó *Liege of Inveracity* tőből leszakította a fejét, rögtön még feljebb tekeri a hangerőt, és vad léggitározásban vagy légdobolásban tör ki, ez a lemez annyira üt ugyanis. Pillanatnyi szünet nélkül, a mai zenekarok triggerelt és utólag kipontosított dobtémáihoz lépest lassúnak tűnő, de javarészt grind, illetve középtempóban üt Mike, akiről azt is lehetett hallani, hogy a második lemez felvételeit követően csuklóproblémák miatt szállt ki a bandából. Dinamikus, pontos ritmusszekció nélkül fabatkát sem ér egy együttes sem, Josh metronómként pulzáló, a háttérben „finoman" duruzsoló, csak néha előtérbe helyezett basszustémái bombabiztos alapot garantálnak, melyre a Morbid Angeles Erik Rutan mellé a Hate Eternalbe távozott, majd legnagyobb szívfájdalmamra a süllyesztőben eltűnt Doug, és a feka Terrance szolgáltat nyakatekert riffeket, hátborzongató szólókat. A '90-es évek nagy death metal fellegvárában, a floridai Morrisoundban Scott Burns „sztárhangmérnök" vezetésével rögzített felvétel minősége mind a mai napig nem kopott meg, minden hangszer tökéletesen arányosan hallható: a pergő és a nagydob nem tűnik el a rengetegben még a leggyorsabb témáknál sem, a gitárok tényleg szakítanak, Frank meg úgy hörög, hogy az embernek feláll a szőr a hátán. Érdekességként megemlítem, hogy a jelenlegi Cannibal Corpse frontember, az ex-Monstrosity-s George „Corpsegrinder" Fisher két szám erejéig tiszteletét tette az albumon.



Nos, mit mondhatnék még? Rétegzene, az egyszer biztos, az angol nyelvet beszélők számára még inkább, hisz az anyag a szövegvilágot tekintve még leginkább a belezősebb témákkal mutat rokonságot. Nem könnyű feldolgozni, az is igaz, annyira súlyos az atmoszférája, ha viszont egyszer próbát teszel vele, mindenképp nyitottan ülj neki. Az olyan nótákkal, mint az *Infecting the Crypts*-szel, a *Reincremation*nel, a *Mass Obliteration*-nel, vagy személyes kedvencemmel, a *Jesus Wept*tel a **Suffo** megmutatta, hogy a death metalnak igenis, minden tiltakozás ellenére van létjogosultsága. Lemezeik végig fogják kísérni az életemet, az már egyszer biztos!

Web

Rotten dot com

www.rotten.com

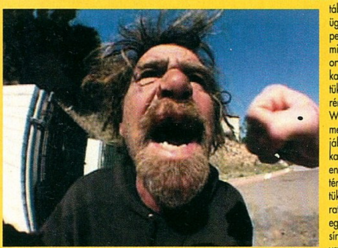


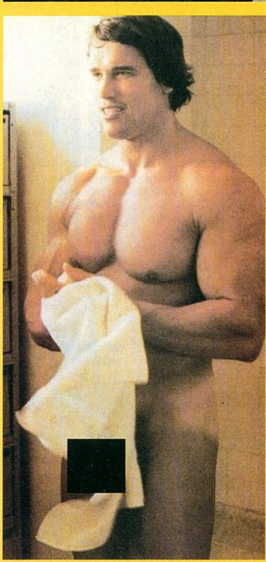


Nos, ha a jelen rovat a mindenek felett álló, „18+ rated" extremitásról szól, amiből – megnyugtatlak Titeket – nem fogunk rendszert csinálni, akkor nem mehetünk el szó nélkül a rohadás.com mellett, az általam ismert egyik legbetegesebb, de kétségtelenül profi portál előtt. *Gyűjtőpontja ez a borzalmaknak*, ezt mondja mindenki, aki egyszer meglátogatta az oldalt. A felületes szemlélők általában fejvesztve menekülnek, mindenféle nyomdafestéket nem tűrő jelzővel illetve az üzemeltetőket és szerkesztőket ahelyett, hogy jobban szemügyre vennék az oldal tartalmát.

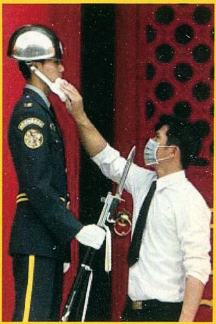
Nem veszik észre ugyanis, hogy ez egy szándékos provokátor, ennélfogva pedig a gyanútlan netsurfer elé görbe tükröt állító site is egyben, ami messze NEM CSAK kirívó balesetek, gyilkosságok és halálesetek bemutatására hivatott. Aktuális politikai témák úgyszintén beleférnek a tartalomba, mint humoros történetek, olyanok, melyeket garantáltan nem találunk meg a hírekben, legalábbis az itt bemutatott formában biztos nem. Megmutatja a világ általunk jobb esetben nem ismert árnyoldalát.

A szerintem érdekesebb témakörök közül megemlítenék párat. A legutolsó frissítés „Ahnold" Schwarzenegger Úr képviselő-jelöltségének létjogosultságát boncolja elemeire, érdemes elolvasni. Szintén nem olyan rég volt olvasható az atípusos tüdőgyusziról (SARS) egy átfogó tanulmány – mit ne mondjak nem lettem tőle nyugodtabb. A palesztin menekülttáborokban izraeliek által végrehajtott és ügyesen tagadott tömegmészárlások képei legalább annyira megdöbbentettek, mint a később kontraként felhelyezett, orvtámadásban életüket vesztett izraeli katonák fotói. Mi magyarok is öregbítettük hírnevünket, legalábbis hülyeség terén biztosan, lásd a Suzuki (Puddle 1, Woman 0) menü alatt található képeket, melyeken egy kedves hölgy próbál autójából kimenekülni, alatta a föld beszakadva, hatalmas csőtörés. :) A Halloween ünnepi tökfejverseny-összeállítás szintén a kedvenceim közé tartozik, van köztük egy két nagyon jó poén (meg egy-két rated X is). A legmorbidabb poénok egyike közé tartozik egy John nevű fickó sírfelirata. A versike kezdőbetűit összeolvasva elég durva dolgot kapunk: fuck you! :) Szerethették a srácot. A Borneó szigetén történt etnikai tisztogatások a médiában nem kavartak különösebb port, itt azonban a szomorú valóságot vehetjük szemügyre. Mondjuk milyen elvárásaink is lehetnének olyan írott és elektronikus híradásokkal szemben, melyeknél az amerikai elnök lányának drogproblémái prioritást élveznek az afrikai humanitárius katasztrófafenyegetettség előtt... Nos, úgy gondolom semmilyen, úgyhogy bátran ajánlom mindenkinek az oldalt, aki ki meri nyitni a szemét, és nem fejlődő korban van. Ja, és még egy érdekesség. A srácok egyszer majdnem túllőttek a célon (sőt!), FBI vizsgálat is lett belőle: egy névtelenül beküldött fotón ugyanis valami ferdeszemű ürge épp egy *csecsemőt ebédelt*. Ez már nekik is SOKK volt...





[D a e]
suffocation@freemail.hu















CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

BŐVEBB VÁLASZTÉK: WWW.576.HU

PS2 MEMORYCARD



GC GÉP + ZELDA PACK



PS2 ALAPGÉP



GBA PLAYER + GAMECUBE GÉP



XBOX



PSX

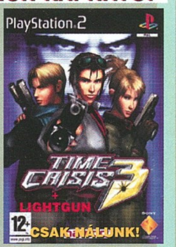
007 The World is Not Enough (Platinum)	3990.-
A Bug's Life (Platinum)	5990.-
Acecombat 3. (Platinum)	5990.-
Alfred Chicken	9990.-
Baby Felix Tennis	3990.-
Bloody Roar 2	3990.-
C-12/Medievil Pack	6990.-
Carmageddon (Exlusive)	3990.-
Chase the Express (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 2. (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 3. (Platinum)	5990.-
Crash Bash (Platinum)	5990.-
Crash Team Racing (Platinum)	5990.-
Dinomaster Party	3990.-
Donald Duck/Tiger's Honey Hunt Pack	7990.-
Donald Duck: Quack Attack (Platinum)	5990.-
Duke Nukem – Land of Babes	4990.-
Extreme Ghostbusters	3990.-
Fifa 2001 (Platinum)	3990.-
Fifa 2003	11990.-
Fifa World Cup 2002	3990.-
Gran Turismo 2. (Platinum)	5990.-
Grand Theft Auto Collector	6990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	5990.-
Hidden and Dangerous	4990.-
Jinx	8990.-
Jungle Book – Groove Party (Platinum)	5990.-
Lilo and Stich (Platinum)	5990.-
Louvre: The Final Course	2990.-
Medal of Honor 1+2 Pack	6490.-
Megamen Legends 2.	9990.-
Monster's Inc. (Platinum)	5990.-
Mortal Kombat Trilogy	5990.-
Muppet Monster Adventure	6990.-
NBA Live 2003	11990.-
Need for Speed 5/Moto Racer Double Pack	6490.-
Peter Pan – Adventures in Never Land (Platinum)	5990.-
Pink Panther	5990.-
Planet of Apes	3990.-
Rainbow Six (Exlusive)	4990.-
Rainbow Six + Rogue Spear Pack	7990.-
Rayman 1+2 Pack	7990.-
Rayman 2.	5990.-
Resident Evil 3. Nemesis	4990.-
Ridge Racer Type 4 + Jogcon controller	5990.-
Rogue Spear (Platinum)	6990.-
SHREK: Treasure Hunt	7990.-
Special Forces	3990.-
Special Ops – Ranger Elite	4990.-
Spiderman 2. (Platinum)	3990.-
Spyro 2. (Platinum)	5990.-
Spyro: The Year of the Dragon (Platinum)	5990.-
Syphon Filter 2. (Platinum)	5990.-
Syphon Filter 3. (Platinum)	5990.-
Tarzan (Platinum)	5990.-
Tekken 2/Soul Blade Pack	6990.-
Tekken 3. (Platinum)	5990.-
This is Football 2.	3990.-
Tiger's Honey Hunt (Platinum)	5990.-
Time Crisis (Platinum)	7990.-
Time Crisis: Project Titan (Platinum)	5990.-
TOCA + Colin McRae Rally Pack	7990.-
Tom and Jerry in House Trap	5990.-
Tomb Raider Pack (III. + IV.)	7990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	6990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	10990.-
Treasure Planet	9990.-
WCW Mayhem (Classic)	3990.-
Worms World Party	4990.-
WRC Arcade	9990.-

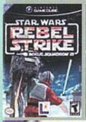
PS2

007 Nightfire(Platinum)	7490.-
Aliens vs. Predator	14990.-
Ape Escape 2.	16990.-
Auto Modellista	17990.-
Baldur's Gate II.: Dark Alliance	17990.-
Blood Omen 2.	6990.-
Burnout 2.	16990.-
Colin McRae Rally 3.	16990.-
Colin McRae Rally 4.	16990.-
Commandos 2.	12990.-
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (Platinum)	8990.-
Crazy Taxi (Platinum)	8990.-
Dead or Alive 2. (Platinum)	8990.-
Desert Storm	17990.-
Devil May Cry (Platinum)	7490.-
Devil May Cry 2.	17990.-
Dino Stalker	17990.-
Disney Golf	9990.-
Dragon Ball Z: Budokai	14990.-
Drakan: The Ancient's Gate	16990.-
Dropship United Peace Force	9990.-
Eve of Extension	6990.-
Eye Toy + USB Camera	16990.-
F1 Career Challenge	17990.-
Fifa 2001 (Platinum)	9990.-
Fifa 2003	17990.-
Final Fantasy X (Platinum)	8990.-
Formula One 2001 (Platinum)	8990.-
Formula One 2002	17990.-
Fur Fighters	6990.-
Gauntlet – Dark Legacy	6990.-
Gran Turismo 3. A – Spec (Platinum)	8990.-
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo (Platinum)	8990.-
Grand Theft Auto: Vice City	17990.-
GTA 3 (Platinum)	9990.-
Gunfighter II.	14990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Harry Potter Next Generation	HIVJ!
Headhunter	9990.-
Hitman 2.	17990.-
Hulk	16990.-
ICO	16990.-
Indiana Jones Emperor's Tomb	16990
Inspector Gadget – Mad Robot Invasion	5990.-
Jak and Daxter (Platinum)	8990.-
Jurassic Park: Operation Genesis	17790.-
Kessen II.	7990.-
Kessen	6990.-
Kingdom Hearts	12990.-
Legends of Wrestling	16690.-
Lego Drome Racers	17990.-
Lego Football Mania	13990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	16990.-
Lethal Skies	6990.-
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring	17990.-
Lord of the Rings: The Two Towers(Platinum)	7490.-
Mace Griffin Bounty Hunter	HIVJ!
Mark of Kri	16990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's Pro BMX	16990.-
MDK 2 Armageddon	17990.-
Medal of Honor Frontline(Platinum)	7990.-
Mercedes Benz World Racing	9990.-
Metal Gear Solid 2: Substance	16990.-
Midnight Club II:	17990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	16990.-
Moto GP 2.	16990.-
Moto GP 3	16990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	17990.-
New York Race	6990.-
NHL 2003	17990.-
NHL 2004	HIVJ!
Onimusha (Platinum)	9990.-
Onimusha 2.	17990.-
PacMan World 2.	10990.-
Paris Dakar 2.	16990.-
Paris Dakar Rally	6990.-
Primal	16990.-
Pro Evolution Soccer 2 (Platinum)	9990.-
Project Zero	16990.-
Rally Fusion	16990.-
Ratchet and Clank	16990.-
Rayman 3.	14990.-
Rayman Revolution (Platinum)	8990.-
Red Faction II:	8990.-
Resident Evil Gun Survivor 2.	17990.-
Resident Evil: Code Veronica X	7490.-
Return to Castle Wolfeinstein	16990.-
Shinobi	16990.-
Silent Hill 3	17990.-
Simpson's Skateboarding	13990.-
Sims	17990.-
Sly Racoon	16990.-
SOCOM + Headset	22990.-
Soldier of Fortune Gold	16990.-
Soul Calibur II	HIVJ!
Spiderman (Platinum)	9990.-
Spyhunter	6990.-
Spyro: Enter the Dragonfly	17990.-
SSX (Platinum)	9990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Wars: Bounty Hunter	14990.-
Star Wars: Episode 2 – The Clone Wars	16990.-
Star Wars: Jedi Starfighter	9990.-
Star Wars: Starfighter (Platinum)	8990.-
Stich Experiment	16990.-
Stunt GP	6990.-
Stuntman	12990.-
Summoner 2.	7990.-
Tekken 4.(Platinum)	8990.-
Tekken Tag (Platinum)	8990.-
Tenchu: Wrath of Heaven	16990.-
Terminator: Dawn of Fate	9990.-
The Getaway	16990.-
The Hobbit	HIVJ!
The Italian Job	17990.-
The Scorpion King	7990.-
The Sims	17990.-
The Sum of All Fears	14990.-
The Thing	17990.-
Theme Park World	5990.-
This is Football 2002 (Platinum)	8990.-
This is Football 2003	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Crisis 2 + G-Con2 Lightgun	25990.-
Time Crisis 3	HÍVJ!
Time Crisis 3 + G-Con2 Lightgun	HÍVJ!
Time Splitters 2.	16990.-
TOCA Race Driver	17990.-
Tom and Jerry in War of the Whiskers	14990.-
Tom Clancy's – Ghost Recon	16990.-
Tomb Raider: Angel of Darkness	16990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	9990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	16990.-
Turok Evolution	16990.-
Twin Caliber	6990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	13990.-
Unreal Tournement	13990.-
Vexx	16990.-
Virtua Cop: Elite Edition	13990.-
Virtua Fighter 4.	17990.-
Virtua Tennis 2.	16990.-
V-Rally 3	9990.-
War of the Monsters	16990.-
World Rally Championship (Platinum)	8990.-
Worms Blast	16990.-
WRC II. Extreme	16990.-
Wreckless Racing	16990.-
X-Men 2: Wolverine's Revenge	15990.-
X-Squad	5990.-



















Gameboy Advance

Advance Wars	13990.-
Airforce Delta	9990.-
Banjo Kazooie	HÍVJ!
Batman Venegance	14990.-
Bomberman 2 Max/Blue	12990.-
Bomberman 2 Max/Red	12990.-
Breath of Fire II.	12990.-
Broken Sword	12990.-
Bruce Lee: Return of the Legend	13990.-
Castlevania – Harmony of Dissonance	14990.-
Castlevania: Aria of Sorrow	14990.-
Chu Chu Rocket	16990.-
Colin McRae Rally 2.	12990.-
Crash Bandicoot XS	13990.-
Crash Bandicoot: N-Tranced	13990.-
Daredevil	12990.-
Defender of the Crown	9990.-
Dinotopia	8990.-
Donald Duck Advance	15990.-
Donkey Kong Country	13990.-
Dragon Ball	12990.-
Eartworm Jim 2.	12990.-
Eck vs. Sever	9990.-
Fifa 2003	13990.-
Final Fantasy Tactics	HÍVJ!
Game Watch Gallery 4.	13990.-
Golden Sun	14990.-
Golden Sun 2	15990.-
GT Advance 2.	6990.-
GT Advance 3	13990.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve	16990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	16990.-
Hulk	12990.-
James Bond – Nightfire	13990.-
Lego Bionicle – Matoran Adventures	16990.-
Lego Island 2.	16990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	12990.-
Lord of the Rings	13990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	16990.-
Lost Vikings	13990.-
Mario Kart	13990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	12990.-
Medal of Honor Underground	12990.-
Megamen & Bass	10990.-
Metroid Fusion	13990.-
Monster's Inc.	12990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	14990.-
Moto Racer Advance	12990.-
Pink Panther – Pinkhadilic Pursuit	12990.-
Planet of the Apes	15990.-
Pokémon Crystal	13990.-
Pokémon Saphire	13990.-
Rayman 3.	11990.-
Rayman Advance	12990.-
Robotech	8990.-
Rogue Spear	14990.-
Scooby Doo	12990.-
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	12990.-
SHREK – Hastle at the Castle	9990.-
Silent Scope	9990.-
Spyro – Season of Ice	13990.-
Spyro 2: Season of Flame	13990.-
SSX Tricky	13990.-
Star Wars: Episode 2.	7990.-
Star Wars: The New Droid Army	7990.-
Street Fighter 3 Alpha	12990.-
Super Ghouls' n Ghosts	14990.-
Super Mario 4	HÍVJ!
Super Mario Advance 2.	14990.-
Super Mario Advance	13990.-
The Sum of All Fears	11990.-
TOCA WTC	11990.-
Tomb Raider – The Prophecy	14990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	13990.-
Turok Evolution	9990.-
Tweety and the Magic Gems	14990.-
Wario Ware Inc.	13990.-
Warioland 4.	15990.-
Wolfeinstein 3D	13990.-
Worms Blasts	12990.-
Worms World Party	12990.-
WWF Road to Wrestlemania	16990.-
X-Men: Reign of Apocalypse	13990.-
X-Men: Wolverine's Revenge	13990.-
XXX – The Movie	12990.-
Yoshi's Island – Super Mario Advance 3.	13990.-
Yugi OH!	14990.-
Zelda: Link to the Past	13990.-

Gamecube

007 Agent Under Fire	12990.-
007 Nighfire	12990.-
Baldur's Gate: Dark Alliance	14990.-
Blood Omen 2	8990.-
Capcom vs. SNK 2.	12990.-
Crash Bandicoot	12990.-
Die Hard Vendetta	12990.-
Dinotopia	HIVJ!
Disney's Magical Mirror	9990.-
Donald Duck – Quack Attack	12990.-
Doshin the Giant	12990.-
Eternal Darkness	12990.-
F1 2002	12990.-
Fifa 2003	12990.-
Fifa World Cup 2002	12990.-
Freekstyle	12990.-
Godzilla	9990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
Harry Potter Next Generation	HIVJ!
International Superstar Soccer 2.	12990.-
Kelly Slater Pro Surfer	12990.-
Lord of the Rings: Two Towers	17990.-
Luigi's Mansion	12990.-
Mario Party 4.	12990.-
Medal of Honor Frontline	14990.-
Metroid Prime	16990.-
Minority Report	6990.-
Monster's Inc.: Scream Arena	12990.-
NBA Courtside 2002	12990.-
NBA Live 2003	12990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	12990.-
NHL 2003	12990.-
NHL 2004	HIVJ!
Pacman World 2	15990.-
Pikmin	12990.-
Rally Championship	14990.-
Rayman 3.	14990.-
Reign of Fire	6990.-
Resident Evil 2.	11990.-
Resident Evil 3.	11990.-
Resident Evil	9990.-
Robotech	15990.-
Scooby Doo	9990.-
Simpson's Road Rage	12990.-
Soul Calibur II	HIVJ!
Spiderman – The Movie	14990.-
Spyro – Enter the Dragonfly	12990.-
SSX Tricky	12990.-
Star Wars Bounty Hunter	14990.-
Star Wars Episode II: The Clone Wars	14990.-
Star Wars Rouge Leader (Rouge Squadron 2.)	14990.-
Starfox Adventures	14990.-
Summoner	14990.-
Super Mario Sunshine	14990.-
Super Smash Brothers Melee	12990.-
The Hobbit	HIVJ!
The Scorpion King	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3.	9990.-
Top Gun	7990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	12990.-
Universal Studios	9990.-
Virtua Striker 3.	9990.-
Wave Race – Bluestorm	12990.-
Wreckless Racing	9990.-
WTA Pro Tennis	12990.-
X-Men: Next Dimension	9990.-
Zelda: The Wind Waker	16990.-

XBOX

007 Agent Under Fire	9990.-
007 Nightfire	13990.-
Baldur's Gate: Dark Alliance	16990.-
Buffy the Vampire Slayer	9990.-
Burnout	16990.-
Commandos 2.	13990.-
Crash Bandicoot – The Wrath of Cortex	15990.-
Dave Mirra Freestyle BMX 2.	17990.-
Dead to Rights	17990.-
F1 2002	12990.-
Fifa World Cup 2002	9990.-
Genma Onimusha	9990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	13990.-
Lord of the Rings	10990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Mercedes World Racing	15990.-
Mike Tyson Boxing	10990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	17990.-
NBA Live 2002	9990.-
NBA Live 2003	12990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	12990.-
NHL 2002	9990.-
NHL 2003	12990.-
Outlaw Golf	14990.-
Panzer Dragoon Orta	14990.-
Rally Fusion	10990.-
Rallysport Challenge	17990.-
Seablade	15990.-
Sega GT	14990.-
SHREK	9990.-
Simpson's Road Rage	9990.-
Sims	17990.-
Spider-Man (Classics)	6990.-
SSX Tricky	12990.-
Star Wars: Knights Of The Old Republic	17990.-
Test Drive Overdrive	11990.-
The Lord of the Rings: The Two Towers	17990.-
The Thing	10990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	12990.-
Time Splitters 2.	11990.-
Tony Hawk 3 (Classics)	6990.-
Tony Hawk Pro Skater 4.	12990.-
Turok Evolution	16990.-
Wreckless Racing	11990.-
X-Men: Next Dimension	10990.-

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

Csomagküldő Szolgálat
1329 Budapest Pf.: 24
Tel.: 369-26-86
Gépeket nem tudunk küldeni!



Három vagy négy másodperced van, hogy elérd a csúcssebességet. Persze csak ha mindent tökéletesen csinálsz. Ekkor 0-ról 260-ra gyorsulsz, majd azonnal visszakapcsolsz és 80-ra lassítasz, hogy be tudd venni a St. Devote kanyart Monacóban. Köszöntünk a Forma 1-ben. Formula One 2003™. Kizárólag a PlayStation 2-n.

ÚJ SZABÁLYOK, ÚJ PILÓTÁK, ÚJ FORMULA ONE 2003.

PlayStation
A HARMADIK ÉL